ANCHE IN ITALIA LA RIVISTA PIU VENDUTA NELL USA

INDIPENDENTE, IMPARZIALE, SENZA RIVALI

PSM ITALIA

100% indipendente

il Mensile per PlaySta...

IMPOSSIBILE!!!
in regalo
l'adesivo
copriconsole
di METAL GEAR

NOVITA' 99

intervista esclusiva a
Capcom, Konami, Square!

Tutti i SEGRETI di
- Tomb Raider III
- FIFA 99
- Suikoden

Miti e Leggende di
FINAL FANTASY

ritorna
MADE IN JAPAN

arriva
la PLAYSTATION 1.5?

LE ANTEPRIME
- Ridge Racer 4
- G-Police
- Syphon Filter
- Street Sk8ters

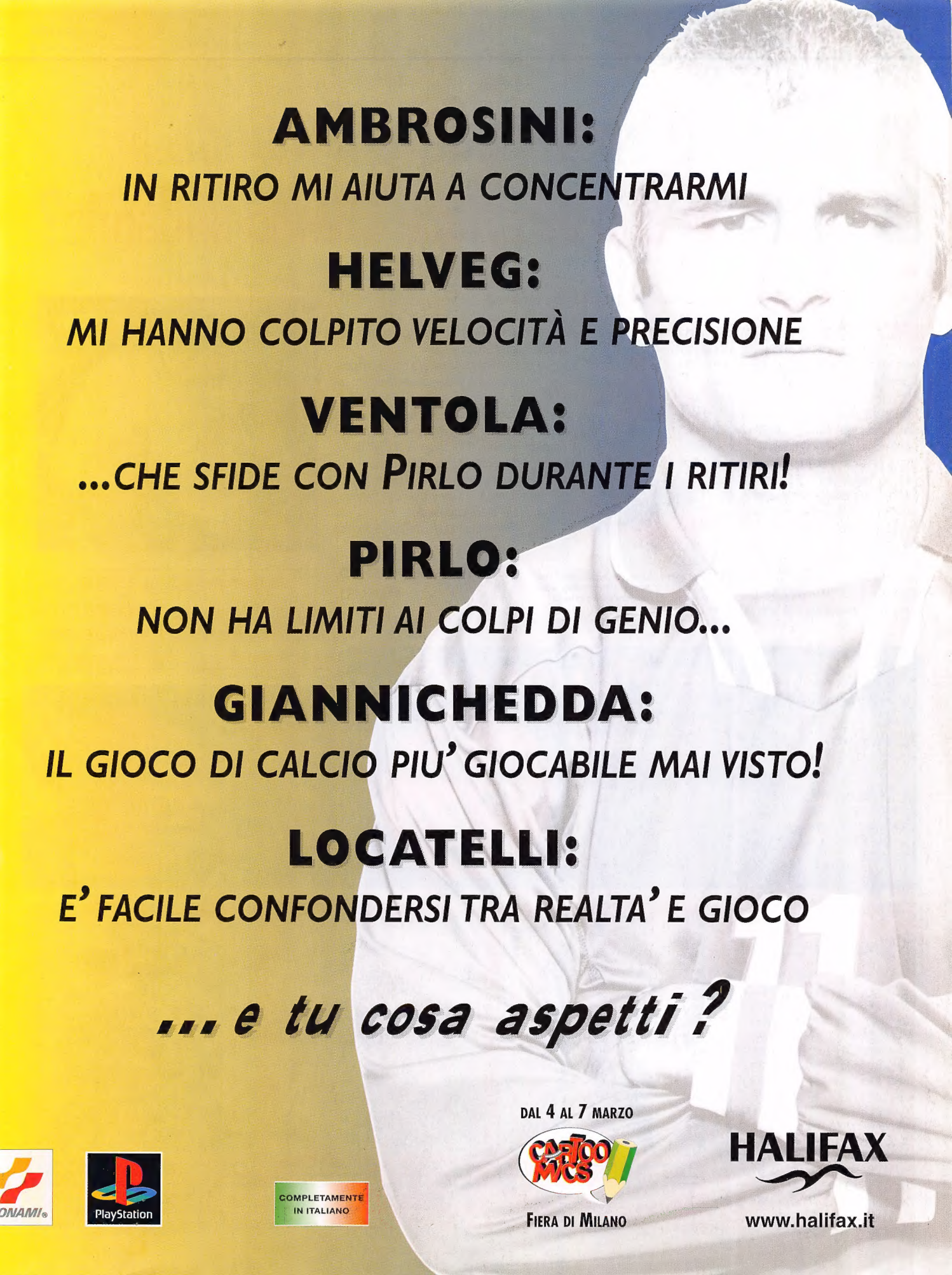
Marzo'99
N. 12
L. 7900
PLAY PRESS PUBLISHING
9 771126 490006 90012>

ABBIAMO CHIESTO AI NUOVI CAMPIONI DEL CALCIO CHE COSA PENSANO DI ISS PRO 98

ATTENZIONE: CON ISSPRO 98
TROVERETE COME FANTASTICO OMAGGIO
L'ESCLUSIVA DEMO GIOCABILE DI
METAL GEAR SOLID

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

International Superstar Soccer Pro 98 and Konami® are trademarks of Konami Co. Ltd. "PS" and PlayStation® are trademarks of Sony Computer Entertainment inc.


AMBROSINI:
IN RITIRO MI AIUTA A CONCENTRARMI
HELVEG:
MI HANNO COLPITO VELOCITÀ E PRECISIONE
VENTOLA:
...CHE SFIDE CON PIRLO DURANTE I RITIRI!
PIRLO:
NON HA LIMITI AI COLPI DI GENIO...
GIANNICHEDDA:
IL GIOCO DI CALCIO PIU' GIOCABILE MAI VISTO!
LOCATELLI:
E' FACILE CONFONDERSI TRA REALTA' E GIOCO
... e tu cosa aspetti ?
DAL 4 AL 7 MARZO
CARTOOMICS
FIERA DI MILANO
HALIFAX
www.halifax.it
PlayStation
COMPLETAMENTE IN ITALIANO

PlayStation ha dominato il mondo.

Ora Sony, in che direzione stiamo andando?

START

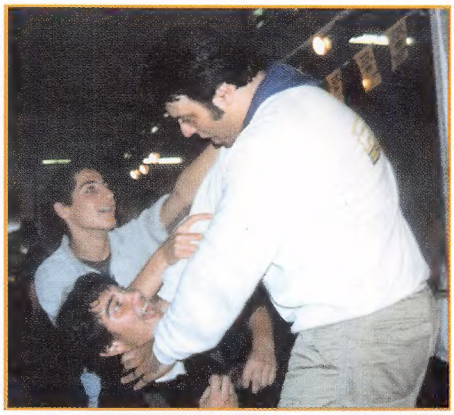
Non c'è dubbio. Il 1998 è stato l'anno migliore per la PlayStation. Ora però, in pieno 1999, dobbiamo ammettere che quest'anno la nostra console preferita si troverà ad affrontare le sfide più difficili. Prima di tutto c'è la Sega col suo nuovo Dreamcast. Nonostante il lancio giapponese di questo nuovo sistema non sia stato riuscitissimo, bisogna ammettere che il Dreamcast ha comunque tutte le carte in regola per conquistarsi rapidamente una buona fetta di mercato. Inoltre la Sony farebbe bene a non sottovalutare neanche le possibili mosse a sorpresa che sta preparando la Nintendo. Poi c'è il fatto che la PlayStation non è più giovane. Ci sono concrete possibilità che i programmatori abbiano già spremuto ogni grammo di potenza dalla macchina. Probabilmente sarà sempre più difficile riuscire a vedere dei titoli in grado di sorprenderci.

Viste queste premesse non è difficile supporre che la Sony rivelerà presto le sue carte. Nei prossimi due mesi il mondo dei videogiochi potrebbe essere sconvolto da due annunci importantissimi. Per il 2000 saranno uscite delle console dalle caratteristiche tecniche inimmaginabili. Molto presto l'unico limite alla realizzazione di un gioco sarà la fantasia del team di sviluppo.

Per saperne di più tenete d'occhio questo spazio.

▲ Che farà la PlayStation per mantenere il suo dominio per l'anno nuovo? Um, nessuno lo sa ora, ma noi siamo all'opera per scoprire la verità!

► Alessandro Ferri



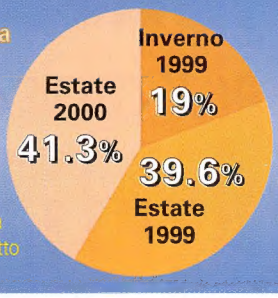
"Guardando il 1999, il nostro sistema preferito si troverà ad affrontare le sue sfide più difficili".

Che ne Pensate?

Grazie alla Hot-Line di PSM siamo riusciti ad avere con voi un rapporto più diretto. Tra un trucco e l'altro abbiamo fatto anche un piccolo sondaggio sul futuro della PlayStation. Ecco i risultati:

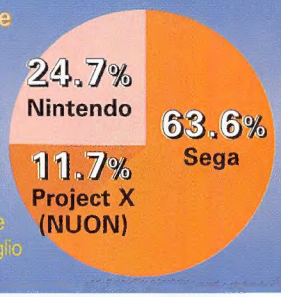
Domanda 1:
Quanto aspetterà ancora la Sony per lanciare la PlayStation 2?

Francamente siamo rimasti sorpresi dai risultati di questo sondaggio. Ci aspettavamo che tutti volessero subito un nuovo sistema, ma sembra che invece la maggior parte di voi sia soddisfatto della PlayStation attuale.



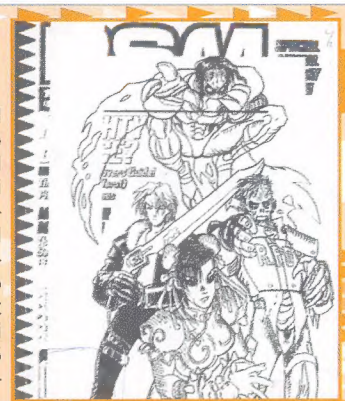
Domanda 2:
Quale sarà il principale concorrente della PlayStation nel '99?

La maggior parte sembra pensare che il Dreamcast costituirà la principale minaccia al regno della Sony. Inoltre ci sono moltissimi tra voi che non hanno mai sentito parlare del Project X... forse è meglio così!



La copertina del mese

In ogni numero abbiniamo il miglior gioco del mese con uno degli illustratori più promettenti del momento per creare la copertina di PSM. Siamo molti fieri di dar vita a piccole opere d'arte per presentare, nel miglior modo possibile, il nostro giornale. Questo mese abbiamo lavorato con un nostro vecchio amico, Art Adams. Ha già realizzato per noi alcuni disegni e la copertina del numero 5 dello scorso agosto. Il prossimo progetto di Art è una storiella in appendice a un numero di "Danger Girl", il nuovo fumetto di Campbell. Naturalmente lavora sempre sul suo "Monkeyman and O'Brien".



Per prima cosa dovevamo decidere quali personaggi dovessero rappresentare la PlayStation nel nuovo anno. Raziel di *Kain 2* è stato una scelta facile, così come Squall di *FFVIII*...

...*Street Fighter Alpha 3* era obbligatorio, quindi abbiamo scelto Chun Li. Inoltre, anche se ci sono poche informazioni, un qualcosa sul prossimo *Resident Evil* doveva esserci a tutti i costi.

Il risultato è un'altra grande cover dell'altrettanto grande Mr. Adams. In questo momento questo è il gruppo che meglio rappresenta la PlayStation del 1999. Che annata ci aspetta!

PSM
100% Indipendente Il Mensile per PlayStation

Il Mensile per PlayStation ■ Marzo 1999, numero 12
Pubblicazione mensile della PLAY PRESS PUBLISHING Srl

CREDITI ITALIA

Mario Ferri Presidente
Alessandro Ferri Direttore Responsabile
Luca Carta Coordinamento Redazionale, Ufficio Stampa
Enrica Corradini Redazione
Carlo Chericoni Consulenza Editoriale
Marco Rufoloni Traduzione e Adattamento
Giorgio Meo Impaginazione e Grafica
Rossana Cesaretti Assistente Grafica
Andrea Gorello Abbonamenti

CREDITI USA

Chris Slate Supervisore Capo
Charles Frohman Managing Editor
Stephen Frost Redattore Anteprime/Recensioni
Noah Massey Redattore Strategie/Bonus
Blake Fischer Redattore Anticipazioni
Eugene Wang Direttore Artistico
Gary Liew Designer grafico

Fotografie e Contributi Artistici
Aaron Lauer, Robert DeJesus, Gerard Serrano, Jeff Lam

Illustrazione di Copertina
Arthur Adams

Pubblicità
Union Media Srl - Telefono 06/3203483 - 06/3203608 - Fax 06/3203673

Si ringrazia:
Patricia Neuray - Collegamenti e rapporti tra Imagine Media e Play Press Publishing
Luca Gorello per la consulenza tecnica e il contributo artistico
Halifax S.p.A. (Rossana De la Espriella e Stefano Stalla), **Sony** (Tiziana Pescosolido), **CD Verte** (Francesca Vago), **Ubi Soft** (Barbara Fruschi e Micaela Tempesta), **Promosystem** (Stefania Tuscano e Cinzia Furlanetto), **C.T.O.** (Silvia Voltan), **3D Planet** (Silvana Pidalà e Alberto Coco), **DB Line** (Marco Salmini), **Arcona/Recoton** (Mauro Avanzi).

Play Press Publishing Srl: Sede legale, Direzione, Redazione e Amm.ne: Viale delle Milizie, 34, 00192, Roma, tel. 06/3701592, fax 06/3701502, E-mail: playpres@uni.net Registrazione presso il Tribunale di Roma: col numero 154/98 del 7/4/98. ISSN 1126-490X. Stampa: Valprint SpA, Brugherio (MI). Distribuzione: Parrini & C. srl, Piazza Colonna, 361, Roma. Copyright © 1999 Imagine Media, Inc. Il materiale tradotto e riprodotto in questo numero è tratto dall'edizione americana di PSM 100% Indipendent Play Station Magazine, di proprietà © 1999 della Imagine Media Inc., 150 North Hill Drive, Brisbane, CA 94005, USA. Tutti i diritti sono riservati, sia in Inglese che in Italiano. Pubblicato su autorizzazione di Imagine Media Inc. La riproduzione dei contenuti, totale o parziale, in ogni genere e linguaggio, senza il consenso scritto della Imagine Media, Inc., è espressamente vietata. Imagine Publishing Inc. non è affiliata con le Società o i prodotti citati all'interno di PSM.
Tutti i Marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive Case. Il Mensile per PlayStation è una rivista indipendente non connessa a Sony.

Edizione italiana:
© 1999 Play Press Publishing Srl

IL TEAM DI PSM:

ALESSANDRO FERRI
Direttore Editoriale
Ama: Avventure, Corse
Hobbies: Picchiare duro sulla batteria e sui videogiochi

LUCA CARTA
Coordinamento Redazionale
Ama: GDR, "Fifa'99"
Hobbies: Fumetti, Film Horror/Splatter, Musica

CARLO CHERICONI
Editor Tecnico
Ama: Avventure, Giochi Sportivi
Hobbies: Chi ha tempo per gli hobbies

GIORGIO MEO
Grafico
Ama: Avventure, GDR
Hobbies: Fumetti e picchiare duro sulla carbonara

ROSSANA CESARETTI
Grafica
Ama: Picchiaduro
Hobbies: Cantare

CHRIS SLATE
Redattore Capo
Ama: Ogni tipo di gioco
Hobbies: Fumetti, Pallacanestro, Film, Cartoni, Musica

NOAH MASSEY
Redattore Strategie
Ama: Corse, Simulazioni
Hobbies: Fare il DJ, Musica

STEPHEN FROST
Red. Anteprime/Recensioni
Ama: Giochi di Combattimento, GDR, Corse
Hobbies: Cartoni Giapponesi, Film, Fumetti

BLAKE
Redattore Novità
Ama: Corse, Giochi di Combattimento, Sparatutto
Hobbies: Scrivere Sceneggiature, Progettare Giochi

B. CHIBI-CHAN
Corrispondente dal Giappone
Ama: Ogni tipo di gioco
Hobbies: Che altro c'è nella vita oltre i videogiochi?

PSM E' INDIPENDENTE AL 100%

Allora, qual è la migliore rivista per voi? Quella ufficiale o quella non ufficiale? E' facile. Volete servizi imparziali e indipendenti? Volete leggere solo la verità? Potete avere questo solo con una rivista non ufficiale. Quelle ufficiali devono rispondere alle Corporazioni che le sponsorizzano e quali interessi pensate che difendano?

PSM è una nostra creazione e di nessun altro. Nessuno deve approvare i nostri scritti prima della stampa e nessuno può dirci cosa è vero e cosa è falso. Noi scriviamo quello che ci pare e facciamo le copertine come vogliamo.

E questo è il tipo di servizio onesto e spontaneo che potete trovare solo in una rivista non ufficiale. Sappiamo che i nostri lettori hanno la precedenza e non li tradiremo MAI.

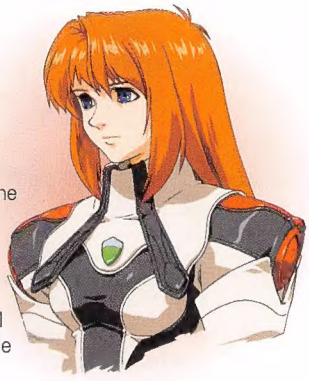
Questo è il nostro impegno con voi, appassionati duri di PlayStation: sappiamo che non meritate di meno.

PSM ITALIA
100% indipendente Il Mensile per PlayStation
Numero 12
Marzo 1999
PLAY PRESS PUBLISHING

Crash Bandicoot 3
Warped
pg. 72

Per salvare il mondo, Crash deve ancora una volta raccogliere tutti i Cristalli e le Gemme. La nostra guida vi mostrerà come fare per scoprire tutto ciò che questo gioco ha da offrirvi. Grazie ai due livelli segreti e alle Reliquie potrete arrivare allo strabiliante punteggio di 105%. Più soddisfatti di così non si può. Quindi rifornitevi della vostra bevanda preferita e state pronti a fare a fettine il gioco!

Xenogears
I Grandi Segreti
pg. 76



A che serve un Badge RPS? Come entrare nella casa del Saggio a Shevat? Qual è il faro giusto? I veri appassionati di GDR non mollano un gioco finché non hanno scoperto ogni singolo segreto! Come sempre, PSM non vi abbandona e vi passa tutte le informazioni che vi servono.

X Games Pro Boarder
Sciare da Professionista
pg. 80

Questo gioco è senza dubbio la più realistica e complessa simulazione di snowboard presente sul mercato. Potrete calarvi nei panni di veri campioni ed eseguire ogni genere di acrobazia. Visto il sistema di controllo particolarmente complesso, non è poi così facile riuscire a portare a termine anche la più semplice delle evoluzioni. Per questa ragione abbiamo pensato di realizzare questo articolo che vi trasformerà presto in veri campioni. Volete saperne di più? Correte a divorarvi la nostra guida completa!

COPERTINA

Anteprima PlayStation 1999

pg. 35

Con la Sony così abbottonata sui suoi piani futuri, nessuno sa davvero cosa c'è in serbo per la PlayStation. Così abbiamo riunito un manipolo di esperti, gente che lavora in compagnie come la Capcom, la Konami, la Square, la EA e tante altre. Quali segreti hanno svelato? Andate a pagina 35 e vedrete...

Occhio Alle Icone

Dual Analog

Dual Shock

PS Mouse

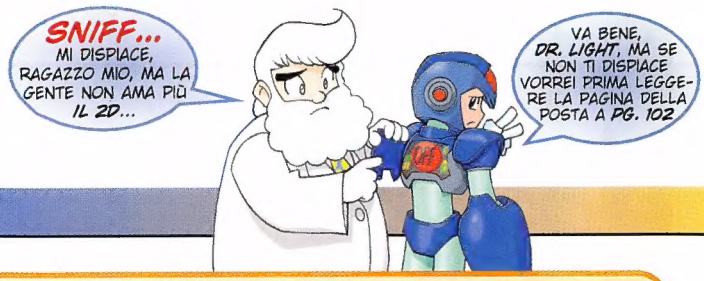
Memory Card

Multi-Tap

Pistola a Infrarossi

Volante

Link Cable



Menu Principale

monitor ► pg. 8 ◄

Le ultimissime dal mondo PlayStation

- **Le Action Figures di Metal Gear Solid** ► pg. 8 ◄
- **Gossip** ► pg. 10 ◄
- **Checkpoint! Il calendario di uscite di PSM** ► pg. 12 ◄

recensioni ► pg. 16 ◄

I giochi del mese, pesantemente testati dai nostri esperti

anteprime ► pg. 44 ◄

Le migliori dritte sui giochi più "caldi" in uscita

- **Bomberman Fantasy Race** ► pg. 55 ◄
- **D.I.R.T.** ► pg. 60 ◄
- **FreeStyle** ► pg. 60 ◄
- **G-Police** ► pg. 54 ◄
- **Gex 3** ► pg. 55 ◄
- **Legacy of Kain: Soul Reaver** ► pg. 47 ◄
- **Lunar: Silver Star Story** ► pg. 48 ◄
- **Marvel Superheroes Vs. Street Fighter** ► pg. 49 ◄
- **Omikron** ► pg. 46 ◄
- **R4 Rige Racer Type 4** ► pg. 44 ◄
- **Sports Car GT** ► pg. 46 ◄
- **Street Sk8ter** ► pg. 52 ◄
- **Syphon Filter** ► pg. 58 ◄
- **WCW/NWO Thunder** ► pg. 50 ◄

spaccacodici ► pg. 90 ◄

Tutti gli ultimi codici per voi maniaci

contatto ► pg. 102 ◄

Voi avete le domande, noi abbiamo le risposte

- **Forum** ► pg. 103 ◄
- **Fan Art** ► pg. 105 ◄
- **Marketplace** ► pg. 112 ◄
- **L'ultima Sfida** ► pg. 114 ◄
- **PS** ► pg. 114 ◄

reset ► pg. 113 ◄

Date un'occhiata a cosa vi aspetta nel prossimo numero!

Game Index

Abbiamo un sacco di nuovi giochi da mostrarvi. Se siete appassionati della PlayStation anche la metà di quanto lo siamo noi, allora non avete tempo da perdere! Utilizzate questa lista per andare direttamente al gioco che vi interessa. Andiamo! Forza! Via!

Animaniacs - pg. 24
Bomberman Fantasy Race - pg. 55
Brigandine - pg. 28
Destrega - pg. 19
D.I.R.T. - pg. 60
Dodgem Arena - pg. 23
Eggs of Steel - pg. 25
Free Style - pg. 60
G-Police - pg. 54
Gex 3 - pg. 55
Knockout Kings - pg. 23
Legacy of Kain: Soul Reaver - pg. 47
Lunar: Silver Star Story - pg. 48
Marvel Superheroes Vs. Street Fighter - pg. 49
Metal Gear Solid - pg. 32
Monkey Hero - pg. 25
Nectaris: Military Madness - pg. 28
Omikron - pg. 46
Psybadek - pg. 18
R4 Rige Racer Type 4 - pg. 44
Rally Cross 2 - pg. 19
R-Types - pg. 29
Sensible Soccer - pg. 30
Sports Car GT - pg. 46
Street Sk8ter - pg. 52
Syphon Filter - pg. 58
Test Drive Offroad 2 - pg. 18
Tiger Woods - pg. 24
Tiny Tank - pg. 22
Twisted Metal 3 - pg. 22
Uprising-X - pg. 30
WCW/NWO Thunder - pg. 50

PSM Shop

► pg. 100 ◄

Benvenuti a Otaku Station, il negozio di regali ufficiale di PSM – il solo posto al mondo dove comprare magliette ufficiali di PSM, cappelli e altro materiale collezionabile. Cercateci!

Tomb Raider III

Tutti i segreti

► pg. 68 ◄

Lara è tornata ancora sui nostri schermi. In questa terza lunghissima avventura è nascosto un misterioso livello. Per accedervi dovrete riuscire a trovare tutti i segreti sparsi per il gioco. Ancora una volta PSM ha deciso di rivelarvi la verità. Grazie alla nostra guida riuscirete a vedere tutto ciò che la nuova avventura di Lara ha da offrirvi.

UN MEGA REGALO!!

Il Super-Adesivo copri PlayStation di *Metal Gear Solid!*

MONITOR

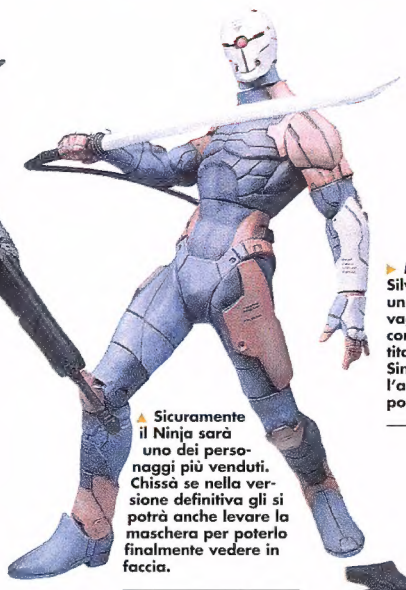
la vostra fonte completa per tutte le ultime novità sulla playstation e sulla cultura a 32-bit

Al giorno d'oggi, le notizie sono distanti solo un click su Internet. Ma se non potete connettervi online, ecco i servizi esclusivi di PSM, con ancora più dettagli e notizie extra. Come sempre, cerchiamo di scovare le vere novità dietro ai titoloni.

Arrivano le Action Figures di Metal Gear Solid!

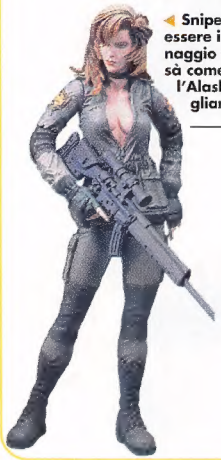
Come vi avevamo preannunciato sulla rubrica "Gossip" del numero 9, la Todd McFarlane Production sta realizzando una serie di Action Figures ispirata al mitico *Metal Gear Solid*. Come era facile aspettarsi, i personaggi sono realizzati magnificamente con una grandissima cura del dettaglio. Inoltre ognuno dispone di una vasta quantità di accessori (come la maschera antigas di Solid Snake e la statua parlante di Psycho Mantis). Tranne Otacon (di cui nessuno sentirà mai la mancanza), gli altri protagonisti principali verranno trasformati tutti in splendide statuine di plastica. L'altezza media di questi giocattoli è di 17,5 cm e in America costeranno solo $ 5.99, vale a dire £ 10.000 circa (5 Euro!!!). Tutti gli appassionati potranno iniziare a ordinarle via Internet o al negozio di fumetti di fiducia già da questo mese. Vi assicuriamo che almeno Sniper Wolf non potrà mancare nella vostra collezione di PSManiaci!

▶ Finalmente possiamo farci un'idea esatta di come sia la faccia di Solid Snake. Se amate questo gioco non potrete sicuramente fare a meno della versione plastificata del suo protagonista.



▲ Sicuramente il Ninja sarà uno dei personaggi più venduti. Chissà se nella versione definitiva gli si potrà anche levare la maschera per poterlo finalmente vedere in faccia.

▶ Meryl Silverburg ha un'espressione vagamente confusa e inebetita. Sinceramente ce l'aspettavamo un po' più carina.



◀ Sniper Wolf sembra essere il migliore personaggio della serie... chissà come fa a girare per l'Alaska con un abbigliamento del genere.

▶ Vulcan Raven sembra ancora più grosso e minaccioso in questa versione.

◀ Psycho Mantis è sicuramente il personaggio più inquietante della serie. Anche gli accessori con cui viene venduto sono veramente strani.

◀ Quel bastardo di Liquid Snake sembra dotato di abbastanza potenza di fuoco per liberarsi definitivamente di Solid.

▶ Revolver Ocelot è stato realizzato con una grandissima cura del particolare. Peccato gli abbiano fatto la mano asportabile.

RECENSIONI PERIFERICHE

SHOCKHAMMER

COMPAGNIA: THRUSTMASTER
DATA DI USCITA: Già Disponibile

Lo ShockHammer è la prima periferica realizzata per PlayStation dalla Thrustmaster (una società con grande esperienza di accessori per PC). Questo joypad dalla forma originale ha tutte le stesse funzioni del Dual Shok. Le leve analogiche sono molto reattive e permettono una maggiore precisione rispetto a quelle del controller Sony. Purtroppo però tutto il resto è un po' una delusione. Lo ShockHammer è più piccolo di come ce lo immaginavamo e per questa ragione ha i pulsanti R-L un po' troppo vicini tra loro. Giocare a titoli come *Colony Wars* è un vero supplizio se si usa questo joypad. Anche il D-Pad risulta poco accurato e i pulsanti sono troppo duri (anche se si ammorbidiscono con l'uso). Il primo tentativo della Thrustmaster di realizzare una periferica per PlayStation non è riuscito al meglio. Con un po' d'esperienza e una maggiore attenzione ai dettagli, lo ShockHammer poteva anche essere meglio del Dual Shock. Peccato!

GIUDIZIO: ★★1/2

Need For Speed Capitolo 4

Il 1999 sarà un grande anno per gli amanti dei giochi di guida

La grafica è eccellente, ma questo non è il solo miglioramento di *NFS 4*!

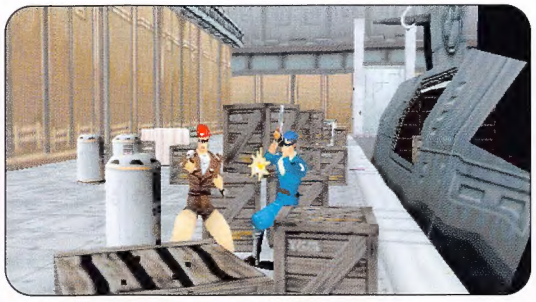
La serie *Need For Speed* (a parte il secondo episodio) è da sempre una garanzia per tutti gli amanti della velocità. Tutti noi di PSM siamo degli appassionati di *Need For Speed III*, per questo siamo stati felicissimi quando la EA ci ha mandato le prime immagini del quarto capitolo della serie. Anche se per ora il gioco è alle primissime fasi di sviluppo, non è difficile immaginare che sarà sicuramente il migliore della serie. La prima differenza rispetto al suo predecessore è la grafica che in questo caso risulta ancora più curata e piena di dettagli. Visto che già il terzo capitolo era visivamente splendido, questo seguito si preannuncia come un vero spettacolo per gli occhi. La EA Canada sta lavorando duramente per renderlo graficamente migliore di qualsiasi altro gioco di corse finora uscito (compreso *R4*). Oltre a questo, *Need For Speed IV* promette così tante innovazioni che mette a dura prova i nostri nervi nell'attesa di poterlo provare. Prima di tutto, le macchine (che includeranno tutti i modelli della passata versione più alcune sorprese) potranno essere danneggiate durante le gare. Questa caratteristica non è solo una miglioria grafica, ma influenzerà anche il metodo di guida. Se prima schiantarsi contro qualcuno non era poi un grande problema, ora anche il più piccolo incidente può modificare sostanzialmente il comportamento di una vettura. Un'altra grande novità è l'introduzione del nuovo "Pink Slip Mode" che permette di sfidare un vostro amico mettendo in palio la vettura con cui gareggiate (un po' come succedeva con *Gran Turismo*). Logicamente non poteva mancare la più apprezzata modalità della versione precedente: l'Hot Pursuit (corsa contro la polizia). Ma anche in questo caso saranno presenti moltissime nuove opzioni e modalità. Non sarete più costretti a interpretare solo il ruolo del pilota spericolato, ma potrete anche calarvi nelle uniformi dei tutori della legge. *Need For Speed IV* ha tutte le carte in regola per diventare il migliore titolo di guida per due giocatori per PlayStation. Siamo così emozionati dalle prime notizie su questo gioco, che abbiamo spedito Steve in Canada per farci avere un'anteprima direttamente sul prossimo numero.

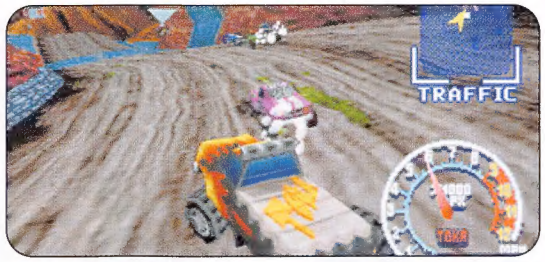
Ora anche voi potrete diventare il braccio violento della legge!

TOP SECRET

La Verità Sulla PlayStation 1.5

Mentre stavamo indagando per scoprire altre notizie sulla PlayStation 2, abbiamo trovato alcuni indizi che confermavano uno dei nostri sospetti più grandi. Sembra infatti che per non perdere terreno nei confronti della concorrenza, la Sony abbia pronta una nuova incredibile versione della PlayStation, attualmente nelle mani di numerosi sviluppatori. Tra le migliorie di questa nuova console chiamata PlayStation 1.5, ci sarebbe un CD-Rom Drive più veloce, più RAM e alcuni nuovi chip in grado di permettergli di funzionare in alta risoluzione, correggere le deformazioni della prospettiva e molto altro ancora. Tutti i vecchi giochi saranno compatibili col nuovo sistema e gli sviluppatori potranno realizzare dei titoli in grado di funzionare su entrambe le console. La notizia più sconvolgente è però il prezzo a cui dovrebbe essere commercializzata questa meraviglia: in America costerà solo $ 99, e quindi meno di 200.000 Lire. Prima di fare i salti di gioia, sappiate che attualmente i vertici Sony stanno valutando con attenzione se lanciare sul mercato questa PlayStation 1.5. Benché tecnicamente sia pronta per essere prodotta in serie, c'è qualche dubbio sull'effettiva necessità di far uscire questo passaggio intermedio. Resta innegabile che questa nuova console possa distogliere l'attenzione dall'ottimo Dreamcast della Sega. Sicuramente il prossimo mese potremo darvi delle indicazioni più dettagliate. I nostri agenti stanno lavorando per voi!


▲ **Se volete farvi un'idea dei miglioramenti grafici che potrebbe avere la nuova PlayStation 1.5, provate a dare un'occhiata a come risultano i vostri vecchi giochi sull'emulatore PlayStation per PC.**



▲ **Come potete vedere, *Burning Roda* sull'emulatore PC ha una grafica molto più pulita e delineata. Anche la nuova PlayStation sarà in grado di darvi gli stessi risultati.**

NOTE

Ecco notizie interessanti, comunicati stampa e novità dell'ultimo minuto sul mondo della PlayStation.

- Anche *Gex* sta per avere una sua serie di giocattoli. La ReSaurus sta attualmente lavorando a una serie di Action Figures dedicate al geco più famoso dei videogiochi. I primi personaggi a uscire saranno Gex Agente Segreto, Gex Generale, Gex Mastro di Kung Fu e Gex Pirata. In ogni confezione sarà abbinato anche uno dei nemici del nostro eroe (compreso il temibile Rez). I giocattoli di *Gex* arriveranno nei negozi americani verso la fine di febbraio e costeranno 14.000 Lire circa.
- La Sony sta lavorando sul videogioco dedicato al prossimo lungometraggio della Disney, *Tarzan*. Il team di sviluppo impegnato sul progetto è la Eurocom e, se tutto va bene, il gioco sarà pronto questa estate e uscirà contemporaneamente con la distribuzione del film nelle sale.
- La Midway ha annunciato che nel '99 uscirà su PlayStation una conversione del suo ultimo successo da sala giochi, *Gauntlet Legends*. Attualmente la Blam! (la società che ha realizzato *Monkey Hero*) è alle prese con lo sviluppo di questo progetto. La versione PlayStation avrà molte sequenze filmate, livelli aggiuntivi e nuovi personaggi selezionabili. Purtroppo però sarà possibile giocare solo in due e non in quattro come nella versione originale.
- La versione occidentale di *R4* verrà distribuita nei negozi in due confezioni differenti. La prima includerà *R4* e *Ridge Racer Remake*, l'altra sarà invece abbinata al controller speciale JogCon. Per maggiori informazioni andate a leggere l'anteprima inclusa in questo numero.
- Dopo *Resident Evil* e *Tomb Raider* un altro gioco della PlayStation si prepara ad arrivare sul grande schermo. Anche se è difficile crederci, verso la fine del '99, inizio 2000 vedremo nei cinema il film di *Twisted Metal*. Attualmente non si sa molto di preciso, a parte che le società interessate a questa produzione sono parecchie e molto agguerrite.

GAME ENHANCER 5

DISTRIBUTORE: Aka Trade S.a.S.
DATA DI USCITA: Già Disponibile
PREZZO: 90.000 Lire (circa)

Ultimamente sembra che sia scoppiata la moda delle schede tipo "Action Replay". Tra tante periferiche uguali, ecco finalmente uscirne una che offre un'importante novità. La Game Enhancer 5 fa parte di una nuova generazione di schede per i codici, che oltre alle solite funzioni base (inserimento codici, visione filmati dei CD e altro), permette anche di rendere la PlayStation compatibile con i giochi in tutti i formati. Questo vuol dire che per giocare con i titoli USA e giapponesi, non sarete più costretti a far modificare la PlayStation. Logicamente questa opzione è perfetta per coloro che non vogliono perdere la garanzia Sony, ma vorrebbero provare i nuovi titoli giapponesi. Il prodotto è troppo giovane per poterne già giudicare l'affidabilità. Sui titoli da noi provati non ci sono stati problemi, ma la stessa casa produttrice segnala un'incompatibilità con *Metal Gear Solid*. Per quel che riguarda l'inserimento dei codici, troviamo tutte le funzioni classiche e una perfetta compatibilità con i codici pubblicati nella nostra sezione Game Shark. Il voto finale è fortemente influenzato dall'impossibilità di assicurare al 100% l'affidabilità sulla compatibilità dei CD esteri. Comunque sembra un'ottima scelta.

GIUDIZIO: ★★★★

GOSSIP

Non vi accontentate degli ultimi titoli; cercate le dritte, volete sapere da dentro ciò che sta succedendo alla PlayStation? Beh, non cercate più, PSM ha sempre le orecchie appizzate...

La Square Comincia a Lavorare su Chrono Trigger 2

Anche se i titoli delle riviste specializzate sono tutti per *Final Fantasy VIII*, la Square Soft sta attualmente lavorando all'attesissimo secondo capitolo di un altro GDR molto famoso. Infatti, secondo alcuni nostri informatori di fiducia, *Chrono Trigger 2* dovrebbe uscire alla fine del 1999 in Giappone. Da quello che ci è stato detto, tutti i fan di questo classico per Super Nintendo non rimarranno delusi. Il nostro infiltrato nella Square ci ha rivelato che anche *Brave Fencer Musashi* sta per avere un seguito che arriverà sugli scaffali dei negozi verso l'autunno del 1999.

Crono e i suoi amici sbarcheranno presto sulla PlayStation (o sulla PS2).

Un Resident Evil Tutto Nuovo

Il seguito di *Resident Evil 2* dovrebbe uscire sul Dreamcast col titolo di *Resident Evil: Codename Veronica*. Questo però non vuol dire che sulla PlayStation non vedremo più la mitica saga horror della Capcom. La voce che gira insistentemente in Giappone è che per la console Sony uscirà presto un'avventura del tutto nuova (nuovi personaggi, nuova ambientazione, nuovi nemici). I dettagli esatti devono essere ancora svelati, ma noi non stiamo già nella pelle.

Con una storia tutta nuova in lavorazione, non aspettatevi di ritrovare Leon e Claire nel prossimo *Resident Evil* per PlayStation.

Ritorna un Classico di Strategia

Uscito lo scorso anno per la Sony, *Carnage Heart* è diventato un vero classico tra gli appassionati di strategia. Fortunatamente pare che il suo seguito, *Carnage Heart Zeus*, arriverà presto anche qui da noi. Sembra infatti che la pubblicazione in America del gioco sarà curata dalla Electronic Arts. Per questa ragione contiamo molto sulla C.T.O. per vedere questo titolo anche in formato PAL (e possibilmente in Italiano).

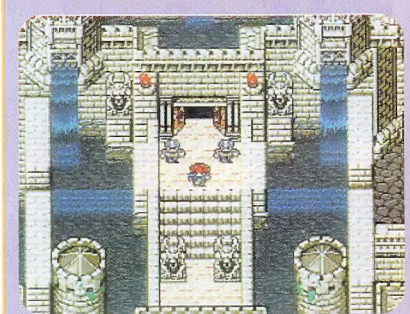
***Carnage Heart Zeus* uscirà in Giappone questo inverno. Se tutto andrà come previsto, potremo giocarci anche noi in Italia entro l'estate.**

Dragon Quest VII Anche in Occidente!

Dragon Quest VII dovrebbe uscire anche negli U.S.A. prima della fine del 1999. Se questa voce fosse confermata, salirebbe automaticamente la possibilità di vedere tradotto anche in Italia questo attesissimo GDR. Non si sa se il gioco verrà reintitolato *Dragon Warrior VII* per uniformarsi al titolo che la saga aveva in Occidente. Per chi non lo sapesse, la serie *Dragon Quest* è nata sulla console 8 bit per Nintendo.

Secondo i soliti bene informati, una delle serie di giochi di ruolo più amata potrebbe tornare il prossimo anno, grazie alla Sony.

Fantasy Classic a Volontà



I fan di *Final Fantasy* possono esultare! Finalmente avranno la versione inglese del quinto capitolo della serie.

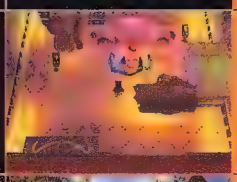
Gli appassionati di *Final Fantasy* possono aspettarsi un 1999 pieno di grandi sorprese. La Square farà uscire quest'anno le conversioni per PlayStation di *Final Fantasy IV* e *V*. *FFIV* è già stato importato in Occidente (col titolo di *Final Fantasy II* per Super Nintendo), ma il quinto episodio non ha mai varcato il confine del Giappone, guadagnandosi lo status di mito tra gli appassionati di GDR.

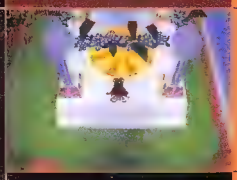
PlayStation 2: 10 Milioni di Poligoni?!

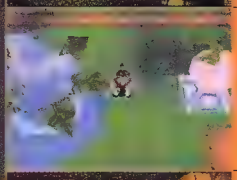
Con l'inizio del '99 le voci sul prossimo sistema della Sony diventano sempre più frequenti. Mentre Internet è intasata da decine di finte immagini della nuova console, alcuni nostri informatori ci hanno confermato una delle voci che ultimamente sta facendo fremere i fan di mezzo mondo. Recenti indiscrezioni indicano che il nuovo sistema sarebbe in grado di processare 10 milioni di poligoni al secondo, anche quando vengono usati tutti gli effetti speciali. Ci sono però altre voci che asseriscono che entro primavera potremo vedere nelle sale giochi i primi titoli basati su una versione ridotta di questa tecnologia (schede in grado di gestire 'solo' 3 milioni di poligoni). Verità o bugie? La Sony non parla.

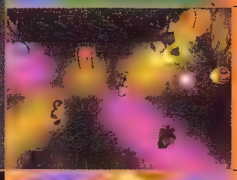
M&G '98

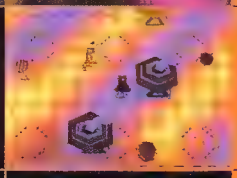
MONKEY HERO











FORNITORE UFFICIALE MILAN

PlayStation
PAL

COMPLETAMENTE
IN ITALIANO

TAKE 2
INTERACTIVE SOFTWARE
www.bmginteractive.com

AVVENTURATI CON MONKEY NEL "FANTASTICO" GIAPPONE.

Il gioco si svolge in un mondo sconosciuto pieno di affascinanti puzzles e nemici agguerriti. Monkey deve riportare l'armonia nei tre mondi ritrovando l'Ottavo Capitolo del Magico Libro delle Storie. Incantesimi, power-up e segreti nascosti sono solo alcuni dei mezzi a tua disposizione per arrivare in fondo all'avventura.

- Piu di 2500 scene di gioco.
- Ambienti, personaggi e mondi 3D completamente interattivi.
- 16 sotterranei tutti da esplorare.
- Più di 50 diversi nemici con cui scontrarsi.
- Grafica tipicamente giapponese.

Cidiverte ITALIA

al gioco ti converte.

www.cidiverte.it

C.D. VERTE ITALIA S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. 0331226900 - Fax 0331226999

CHECKPOINT!

Il Calendario delle Uscite PSM

Abbiamo elencato tutti i giochi per PlayStation di cui avevamo notizia e li abbiamo divisi in due sezioni, una per le uscite USA e una appositamente dedicata alle uscite in Italia. Ora sapete quando iniziare a stressare il vostro negoziante di fiducia!

Le Classifiche della PlayStation

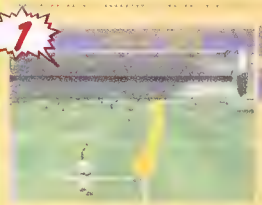
Lo specchio mensile dei giochi per PlayStation più venduti

La Classifica USA

◀ ***MGS* è già in vetta e probabilmente ci starà per molto tempo.**

Ammettiamolo, non era difficile immaginare che *Metal Gear Solid* riuscisse a raggiungere subito la vetta della classifica americana. Vista la reazione entusiasta dei fan non è difficile immaginare che ci rimarrà per molto tempo.

1 ▶ **Metal Gear Solid**
2 ▶ **Tenchu: Stealth Assassins** - Riecco i ninja, gente!
3 ▶ **Duke Nukem: TTK** - I fan di Duke sono sempre tanti
4 ▶ **Xenogears** - I fan dei GDR hanno passato uno splendido Natale
5 ▶ **NFL Blitz** - L'iperviolenza vende sempre bene
6 ▶ **NHL '99** - L'hockey simulato fa sempre colpo!
7 ▶ **Madden '99** - *Madden* sta finalmente rallentando?
8 ▶ **Parasite Eve** - La Square ha due giochi in classifica!
9 ▶ **Test Drive 5** - C'è sempre spazio per un buon gioco di corse
10 ▶ **NFL GameDay '99** - Scende più velocemente di *Madden*



La Classifica Europea

◀ **Il realismo grafico del nuovo *FIFA '99* ha incantato il pubblico.**

Ecco i titoli più venduti in Europa. Logicamente si tratta solo di giochi ufficialmente importati, quindi non stupitevi se mancano alcuni dei nomi più importanti. FIFA '99 va alla grande, ma anche Crash se la cava bene. Nel periodo natalizio tutti i giochi più "carini" hanno venduto alla grande!

1 ▶ **FIFA '99**
2 ▶ **Crash 3** – Il topone vende sempre bene nel periodo natalizio
3 ▶ **Tomb Raider 3** – Lara è sempre una garanzia di successo
4 ▶ **Spyro the Dragon** – Un platform adatto a tutte le età
5 ▶ **Cool Boarder 3** – Se avete il Dual Shok non fatevi sfuggire questo gioco
6 ▶ **Bust-A-Groove** – La febbre del sabato sera ha contagiato anche noi
7 ▶ **Abe Exoddus** – Un'altra grande avventura per il Mudokon più amato al mondo!
8 ▶ **MediEvil** – Un po' noioso, ma di grande fascino
9 ▶ **Test Drive 5** – Non all'altezza della concorrenza
10 ▶ **Toca 2** – Solo per appassionati di simulazioni realistiche!

OCCHIO AI COLORI

Verde: **La data di uscita è cambiata dal mese scorso**
Rosso: **Una nuova entrata nella lista di questo mese**

Giochi in Uscita in Italia

Ecco i giochi che presto potrete trovare sugli scaffali del vostro rivenditore di fiducia. Le date ci vengono fornite direttamente dai distributori, quindi non prendetevela con noi se ci dovessero essere dei ritardi con l'uscita di un gioco.

Dead Unity	Azione/Avventura	4° Trimestre
Tunguska	Avventura 3-D	4° Trimestre
Liath	Avventura	4° Trimestre
Atlantis	Avventura	Gennaio
Tiger Woods Golf	Golf	Gennaio
Dreams	Avventura	Gennaio
Guardian	Avventura	Febbraio
Virus	Avventura	Febbraio
Tiny Tank	Azione 3-D	Febbraio
Street Boarders	Sport	Marzo
Big Air Snowboarding	Snowboard	Marzo
Star Control 4	Sparatutto Spaziale	Marzo
Sports Car GT	Guida	Marzo
NFS 4	Guida	Marzo
Triple Play Baseball 2000	Baseball	Marzo
Ubik	Strategico	Marzo
Bust a Move 4	Puzzle Game	Gennaio
Player Manager 98/99	Calcio	Gennaio
KKND	Strategia	Gennaio
Deep Blue	Avventura Subacquea	Gennaio
Sensible Soccer Club Edition99	Calcio	Gennaio
Earthworm Jim 3D	Platform 3-D	Gennaio
Kain II: Soul Reaver	Azione 3-D	Febbraio
Kensei Sacred Fist	Picchiaduro	Febbraio
Metal Gear Solid	Azione/Avventura	Febbraio
Messiah	Azione 3-D	Febbraio
Devil Dice	Puzzle Game	gennaio
Wild Arms	GDR	gennaio
Megaman Legends	Platform 3D	gennaio
Megaman X4	Platform 2D	gennaio
A Bug's Life	Platform 3D	febbraio
Eliminator	Sparatutto spaziale 3D	febbraio
The GranStream Saga	GDR	febbraio
Rally Cross 2	Corsa	marzo
Rollcage	Simulazione guida	marzo
Kingsley	Avv/Azione Arcade	marzo
Running Wild	Corse	marzo
NHL Faceoff '99	Hockey	marzo
ProBoarders	Snowboard	marzo
Retro	Sparatutto Arcade	marzo
Pro 18 World Tour Golf	Golf	marzo
Global Domination	Strategia	marzo
All Star Tennis '99	Simul. Tennistica	Dicembre
Monaco G.P. 2	Corsa	Marzo
Rayman II	Azione/Avventura	3° Quarto '99
The Golf Pro	Golf	Gennaio
Actua Pool	Biliardo	Gennaio
Premier Manager '99	Calcio	Gennaio
TTT	Corse 3d	Febbraio
Monkey Hero	GDR	Febbraio
Rainbow Six	Azione	Marzo
Tank Racer	Carri Armati	Marzo

Giochi in Uscita in USA

GIOCHI DEL QUARTO TRIMESTRE

3DO/Cyclone Studios	Azione/Strategia	Army Men 3-D
Ascii	Avventura/Orrore	Cock Tower II
Ascii	Strategia	Master of Monsters
Atlus	Corsa con Combattimento	Bomberman Fantasy Race
Eidos	Azione/Avventura	Akuji the Heartless
Electronic Arts	Golf	Tiger Woods '99
Fox Interactive	Azione 3-D	Croc II
GT Interactive	Azione/Sparatutto	Invasion From Beyond
Hot B	Pesca	Black Bass with Blue Marlin
Konami	Festa	Poy Poy 2
Psygnosis	Azione/Avventura	The Contract
Shaba Games	Corse	Slipgroove
Sony CEA	Azione	Dark Guns
THQ	Azione/Avventura	Rugrats
THQ	Wrestling	WCW/NWO Thun0der
Working Designs	GDR	Lunar: Silver Star Story Complete
Bandai	Picchiaduro	Critical Blow
Bandai	Platform	Tail Concerto
Electronic Arts	Strategia	Populous: in the Beginning
Infogrames	Corse	Snow Racer
Psygnosis	Strategia	Sentinel 2
TIG Publishing	Fantasy	Kingdom II: Shadoan

Riflettori su:

Ufficialmente non è stata ancora annunciata la versione italiana di *R4*. Noi crediamo che non ci vorrà molto prima che il gioco esca anche in versione PAL. Intanto i fanatici avranno già acquistato la versione giapponese, dove abbondano le sezioni in cui lo schermo si riempie di ideogrammi. Se volete davvero godervi questo gioco, aspettate almeno che esca in inglese!

GIOCHI DEL 1999

GIOCHI PER IL PRIMO TRIMESTRE

989 Studios	Azione/Avventura	Syphon Filter
989 Studios	Azione/Avventura	Xena: Warrior Princess
Activision	Sparatutto in prima persona	Quake II
Capcom	Picchiaduro	Marvel Superheroes vs. SF
Crave	GDR	Shadow Madness
Crystal Dynamics	Azione 3D/Avventura	Legacy of Kain: Soul Reaver
Eidos	Azione	Vermin
Konami	Azione Avventura	Dolphins Dream
Konami	Pesca	Fisherman's Bait
Konami	Pallacanestro	NBA In The Zone '99
Konami	Azione/Avventura	Silent Hill
Mindscape	Azione	Rat Attack
Namco	Platform 3-D	Pac Man 3-D
Psygnosis	Golf	Pro 18 World Tour Golf
Ubi Soft	Corse	Monaco Grand Prix Simulator 2
989 Studios	Sport	Xtreme 3-D
Activision	Corse	Kawasaki Motocross
Activision	Picchiaduro	X-Men
Capcom	Picchiaduro	Street Fighter Alpha 3
GT Interactive	AzioneBeavis & Butt-head Do Hollywood	
Konami	Azione/Avventura	Shogun Assassins
Midway	Simulazione	RC Stunt Copter
Red Storm Interactive	Azione	Rainbow 6
THQ	Avventura	Dead Unity
THQ	Picchiaduro	Shao Lin
Ubi Soft	Tennis	All Star Tennis
Ubi Soft	Corse	F-1 Racing Simulation

ALTRE USCITE DEL PRIMO TRIMESTRE

989 Studios	GDR	Star Ocean 2
ASC	Corse	Jeff Gordon Racing
ASC	Azione/Platform	Tommy Thunder
Electronic Arts	Azione/GDR	Dungeon Keeper 2
Fox Interactive	Sparatutto in Prima Persona	Alien Resurrection
Interplay	Azione/platform	Earthworm Jim 3D
Interplay	Azione/Platform	Messiah
KOEI	Strategia	Soldnerschild
Konami	Hockey	Blades of Steel
Konami	GDR	NBA: In the Zone '99
Midway	Azione	Jackie Chan's Stunt Master
Namco	Pistola luminosa	Time Crisis II
Psygnosis	Sparatutto	Attack of the Saucerman!
Titus	Azione	Blues Brothers 2000
Titus	Azione/Avventura	Superman
Virgin	Corse	Superbike World Championship
Westwood Studios	Strategia	C&C: Commando

GIOCHI PER IL SECONDO TRIMESTRE

Konami	GDR	Suikoden II
Eidos	Azione	Saboteur
Eidos	Azione	Urban Chaos
MGM Interactive	Azione	Tomorrow Never Dies

ALTRI GIOCHI DEL SECONDO TRIMESTRE

989 Studios	Azione	The Diabolical Adventures of Tobu
Acclaim	Corse	Jeremy McGrath Super Motocross '99
Infogrames	Avventura	Bugs Bunny: Lost in Time
Natsume	GDR	Lufia III: Ruins Chasers

GIOCHI PER IL TERZO TRIMESTRE '99

Eidos	Azione	Omikron
Konami	Strategia/GDR	Vandal Hearts II
Square/EA	GDR	Final Fantasy VIII

ALTRE USCITE DEL TERZO TRIMESTRE

Natsume	Pesca	Reel Fishing 2

GIOCHI PER IL QUARTO TRIMESTRE '99

Activision	Combattimento tra Macchine	Vigilante 12

ALTRI GIOCHI DEL QUARTO TRIMESTRE

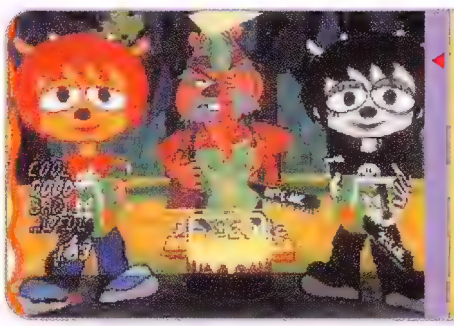
GT Interactive	Platform 3-D	Forty Winks

DURANTE IL 1999

??	Avventura	Dark Earth

DA ANNUNCIARE

??	Corse	Driver
??	Pallacanestro	1 On 1
3DO	Baseball	High Heat 2000
Accolade	Golf	Jack Nicklaus Golf '98
Accolade	Azione	StarCon
Activision	???	Spiderman
Ascii	Simulazione/Avventura	Aqua Prophecy
Ascii	Orrore	Clocktower 3
Atlus	Strategia/GDR	Thousand Arms
Capcom	Picchiaduro	Star Gladiators II
Capcom	Picchiaduro	Street Fighter EX 2
Crystal Dynamic	Platform 3-D	Gex 3
Eidos	Azione	Witchblade
Electronic Arts	Corse	Moto Racer 3
Fox Interactive	Azione/Rompicapo	X-Files
Grolier Interactive	Azione	Asghan
Grolier Interactive	Azione	Virus 2000
GT Interactive	Caccia	Deer Hunter
Konami	Azione/GDR	Ganbare Goemon
Lionhead	Strategia	Black and White
LucasArts	Azione/Avventura	Indiana Jones and the Infernal Machine
MGM Interactive	Azione/GDR	Maximum Gauge
Midway	Azione	Gauntlet Legends
Namco	Picchiaduro	Ergheiz
Namco	Corse	R4: Ridge Racer Type 4
Playmates	Strategia/Azione	Covert Wars
Playmates	Azione	Teenage Mutant Ninja Turtles 3-D
Psygnosis	Sparatutto	Lander
Sony CEA	Sparatutto in prima persona	Legion
Sunsoft	Azione/Avventura	Hard Edge
Sunsoft	Azione/Avventura	Monster Seed
Tecmo	Corsa di cavalli	Gallop Racer II
Tecmo	Simulazione	Monster Rancher 2
Ubisoft	Azione/Platform	Rayman 2



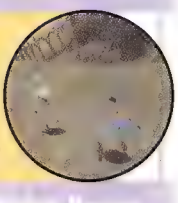
Riflettori su:

Ecco finalmente le prime immagini del seguito di *Parappa*. Da quello che abbiamo visto finora, sembra che la protagonista sarà una scatenatissima chitarrista rock di nome Lammy. Purtroppo sembra che Parappa non comparirà nel gioco, ma ritroveremo Katy Kat e il mitico maestro Chop-Chop. La novità più importante è la possibilità di giocare in due contemporaneamente. Il gioco uscirà a metà marzo in Giappone, mentre da noi è previsto per la fine dell'estate.

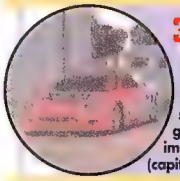
I PIÙ ATTESI DA PSM

1 ▶ **Non sapevamo esattamente cosa aspettarci da questo gioco, ma la Konami recentemente ci è venuta a trovare in ufficio con una demo e ci ha lasciati tutti a bocca aperta. E' al livello di *Resident Evil*? Questo è da vedere, ma l'aspetto grafico è davvero sbalorditivo.**

2 ▶

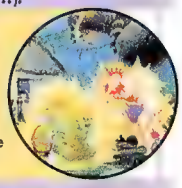


Cavoli, questo gioco è stato rinviato ancora? Speriamo che entro la fine di febbraio arrivi nei negozi. Qui in redazione abbiamo una versione demo molto incompleta e non vediamo l'ora di poter mangiare altre anime!

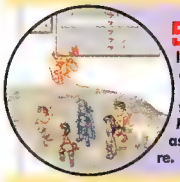


3 ▶ **OK, la versione giapponese è già uscita... però bisogna dire che ci sono molte schermate in cui la comprensione del giapponese è fondamentale. Aspettiamo impazientemente una versione in italiano (capito Sony Italia!?!?).**

4 ▶



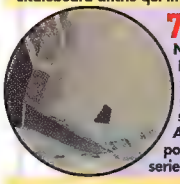
Il gioco è stato annunciato alla recente Tokyo Game Show. Steve e Chris hanno passato la settimana della mostra giocando a questo gioco nelle sale giochi giapponesi.



5 ▶ **I GDR sono stati per un po' sulla cresta dell'onda grazie al successo di *Final Fantasy VII*. Poi le cose si sono calmate fino all'arrivo di *Xenogears* e di *Parasite Eve*. Con *Suikoden II* dovremmo assistere a un'altra esplosione del genere.**

6 ▶

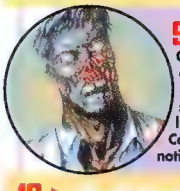
Per ora l'uscita di questo gioco è prevista solo per il Giappone, ma il livello demo che abbiamo provato è FANTASTICO. Speriamo che sia in ascolto qualche editore di giochi disposto a pubblicarlo anche in Occidente. Insomma, perché non ci sono giochi sullo skateboard anche qui in Italia?



7 ▶ **Nonostante la grandissima richiesta, su PlayStation escono pochissimi simulatori di volo. L'unico momento di gioia per gli appassionati di questo genere è l'uscita di un nuovo capitolo della saga di *Ace Combat*. Da quello che abbiamo potuto vedere, il terzo titolo di questa serie è assolutamente fantastico.**

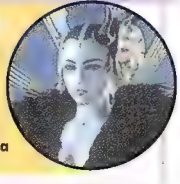
8 ▶

Abbiamo appena ricevuto una versione incompleta di questo gioco dalla Atlus e già siamo in attesa di altro! Questo titolo ha un aspetto eccezionale e ha le carte in regola per diventare un successo.



9 ▶ **Okay, non abbiamo dettagli certi, non abbiamo schermate, praticamente sappiamo solo che è in lavorazione. E questo basta per farci stare a sbavare nell'attesa. Ci sono possibilità che la Capcom ci comunichi in esclusiva alcune notizie certe.**

10 ▶



Sigh. Non è un sogno? Grafica incredibile, storia fantastica... aspetta un attimo... DOBBIAMO... RESISTERE. *FINAL FANTASY VIII* NON PUO'... DOMINARE IL NOSTRO FUTURO! Ah, ecco, siamo tornati alla normalità. Che ci importa di *FFVIII*, comunque? Con la sua... la sua... grafica da sballo...

MADE IN JAPAN
DI BANZAI CHIBI-CHAN

Le ultime novità e notizie dalla terra del Sol Levante, presentate dal nostro unico Banzai Chibi-Chan.

Konichiwa! E' bello essere di nuovo insieme, miei fedeli Otaku! E' passato un bel po' di tempo dall'ultima volta che è apparsa la nostra rubrica, ma ora siamo tornati e rimarremo a lungo. Quando Bill Paris-san se ne è andato, PSM ha chiesto a me di curare questa rubrica e la cosa mi ha riempito il cuore di felicità e orgoglio! Abbiamo deciso di ricominciare con queste poche pagine, ma nei prossimi mesi aggiungeremo nuove rubriche e informazioni per svelarvi ogni segreto sul mondo dei giochi giapponesi. Come al solito le vostre lettere sono fondamentali per aiutarmi a realizzare il Made in Japan dei vostri sogni e per convincere Alessandro che mi deve accordare altre pagine per la mia rubrica. Un ringraziamento particolare va a Max e a Raven che mi aiutano a tenere sotto controllo ogni minima voce e pettegolezzo proveniente dalla terra del Sol Levante!

Bene, non abbiamo ripristinato la rubrica solo per chiacchierare a vuoto, quindi diamoci una mossa! Abbiamo molte cose da dirvi e poco spazio a disposizione, quindi, come direbbe il mio vecchio tomodachi Paris-san, IKUZE!

— Banzai Chibi-Chan

Notizie e Note

Strider è tornato! SI'! FINALMENTE la Capcom mi ha ascoltato! Le ho scritto per anni chiedendo un nuovo episodio della saga *Strider*. Ora finalmente il mio sogno diventa realtà. Secondo le mie fonti a Osaka, il gioco è attualmente in fase di sviluppo. Sicuramente i meno giovani tra voi si ricorderanno di questo titolo e del successo che ottenne dieci anni fa nelle sale giochi di tutto il mondo! Era fantastico! Potevate andare in giro ad affettare cattivi con la vostra spada, la grafica era molto buona e i nemici da sballo... per non parlare del personaggio principale... insomma, era veramente mitico.

Anche se ufficialmente non è ancora stato annunciato nulla, il mio infiltrato alla Capcom mi ha garantito che il nuovo Strider arriverà presto nelle sale giochi. Il passo successivo sarà la PlayStation? Sto lavorando per confermarvi anche questa supposizione. Nel frattempo ho sentito la voce che questo gioco sarà destinato alla PlayStation 2! Inoltre sono riuscito a scoprire che il nuovo gioco dovrebbe essere un miscuglio di grafica 3-D e sistema di gioco 2-D. Probabilmente la ragione per cui avremo finalmente un altro Strider è che i fan hanno gradito la sua comparsa in *Marvel vs. Capcom*. Se ancora non lo avete visto in quel gioco, controllate bene. Vi farò sapere presto come fare!

Attenzione: Il nuovo gioco della Sony non funzionerà sulle PlayStation "Chippate"! L'ultimo gioco giapponese della Sony, *Poporogue*, non funzionerà sulle PlayStation modificate! Yow! A quanto sembra c'è una specie di "traccia di avvio" che impedirà agli appassionati di giochi di importazione di farlo girare su sistemi non giapponesi. In questo momento *Poporogue* è il solo gioco ad avere questa caratteristica, ma la cosa allarmerà sicuramente tutti gli importatori paralleli di giochi giapponesi. I futuri giochi della Sony saranno così? E cosa ancora peggiore, cosa succederà se il sistema verrà adottato anche dalle altre compagnie di programmazione?

Ehrgeiz

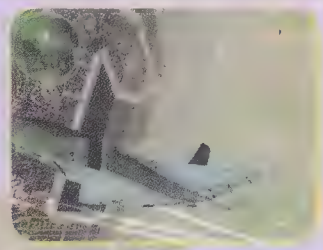
Ehi, tomodachi, avete mai giocato a *Ehrgeiz*? Quel picchiaduro della Namco e della Square con tutti i personaggi nascosti di *Final Fantasy VII*. Se vi è piaciuto in sala giochi, sappiate che la versione per PlayStation è ancora meglio. Il gioco, uscito da poco in Giappone, presenta moltissime modalità extra e una valanga di personaggi nuovi. Potrete combattere anche nei panni di Sephiroth, Vincent e Yuffie di *FFVII*. La novità più interessante è il "Quest Mode" (Modalità Avventura). Questa opzione assomiglia molto a quella già vista in *Tobal 2*, ma con una grafica di gran lunga migliore! Per dirvi la verità già pensavo prima che questo gioco fosse buono, ma tutte queste novità lo hanno portato in cima alla mia lista!

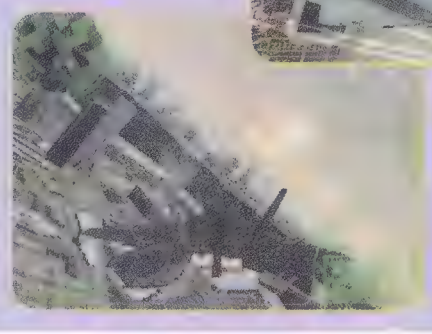
▶ ***Ehrgeiz*, il nuovo grande picchiaduro della Namco e della Square vi permetterà di rincontrare i vostri adorati eroi di *Final Fantasy VII*.**

Arriva Ace Combat 3!

YIIEEE!!! Un nuovo *Ace Combat*! Non potevo credere ai miei occhi quando ho scartato la mia copia di *Ridge Racer 4* e ho trovato una demo di *Ace Combat 3* all'interno! Ho amato questa serie fin dall'inizio e sembra che questo ultimo capitolo sarà di gran lunga il migliore.

Purtroppo la demo non dava molte informazioni e non era neanche giocabile, ma quelle poche sequenze che ho potuto vedere sono comunque riuscite a farmi sbavare. In questo momento non è stata ancora fissata una data di uscita (nella demo dicono che sarà disponibile nel 1999), ma appena la Namco annuncerà qualcosa, ve lo farò sapere subito!





◀◀ ***Ace Combat 3* della Namco vi permetterà di liberare il Top Gun che c'è in voi. Nuovi aerei e pericolosi nemici vi attendono per spettacolari combattimenti aerei!**

La Square e sulla fantascienza con Cyberborg

Non c'è mese che dal Giappone non arrivi una bella notizia sulla Square. Questa volta la novità è succosa: la società del Chocobo sta realizzando un gioco del genere sparatutto/azione 3-D dal titolo *Cyberborg*! La storia è ambientata nel 22° secolo e vede un gruppo d'eroi impegnati nel tentativo di salvare l'ambasciatore di un pianeta alleato che è stato rapito dagli alieni cattivi. Per compiere questa missione potrete scegliere il vostro personaggio tra tre diversi eroi, ciascuno con le sue forze e le sue debolezze.

Perché mi piace questo gioco? Perché sulla scatola c'è scritto Square! In più è una delle prime volte che questa mitica società si cimenta con un'ambientazione tipica della fantascienza classica. Non sto più nella pelle per vedere come viene. L'uscita è prevista a primavera, quindi non dovremo aspettare ancora molto prima di poterci giocare.

I 10 PIU' VENDUTI IN GIAPPONE

1. CONAN THE GREAT DETECTIVE (BANDAI)
2. SIMPLE 1500 SERIES VOLUME 1: THE MAH JONG (CULTURE)
3. LEGEND OF LEGAIA (SONY CEI)
4. SMASH COURT 2 (NAMCO)
5. WORLD SOCCER JIKKYOU WINNING ELEVEN 3: FINAL VERSION (KONAMI)
6. R-TYPE (IRM SOFTWARE ENGINEERING)
7. ADVAN RACING (ATLUS)
8. BEATMANIA (KONAMI)
9. PARLOR PRO4 PACHINKO (JAPAN TELENET)
10. DOKAPON! ANGER OF THE IRON SWORD (ASMIK)

Ultime Uscite in Giappone

DATA	TITOLO	GENERE	EDITORE
4/2	Soul Blast	Avventura	Caravan Interactive
4/2	Heart of Darkness	Avventura	Sammy
11/2	Favorite Dear	Simulazione	NEC Interchannel
11/2	Cyber Battle	Simulazione	System Soft
11/2	Final Fantasy VIII	GDR	Square
12/2	Angelique: Heaven's Requiem	GDR	Koei
12/2	Angelique: HR Premium Box	GDR	Koei
18/2	Bjorn Borg Tennis	Sport	Hekuto
25/2	Sherd of Youthful Memories	GDR	Idea Factory
Feb	Parlor Pro Pachinko	Simulazione	Japan Telenet
Feb	Rising Zan: The Samurai Gunman	Azione	UEP Systems
Feb	Athena: Awakening from the Ordinaty Life	Avventura	SNK
Feb	Tricky Sliders	Snowboard	Capcom
Feb	Cinema English Language Series Vol. 2	Etc	Success
Feb	Option Tuning Car Battle 2	Corse	Jaleco
Feb	IS Internal Section	Strategia	Square
Feb	Pocket Mu-Mu	PocketStation	Sony CEI
Feb	Combat Choro Q	Azione	Takara
Feb	Pinocchia's Dream	Simulazione	Takara
Feb	Pressure Zone	Strategia	Taki
Feb	Sound Novel Evolution 1	Avventura	Chun Soft
Feb	Dream Circus	Simulazione	TGL
Feb	Gung-Ho Brigade	Simulazione	Tomy
Feb	Kyoro Chan's Print Club	Azione	Tomy
Feb	Leading Jockey '99	Azione	Harvest One
Feb	The Airs	GDR	Pack-In Soft
Feb	Witche's Dance	Avventura	Pack-In Soft
Feb	Weldorf Eastoria	GDR	Hudson
Feb	Pi Tomero	Etc	Hudson
Feb	Spacecruiser Yamato	Simulazione	Bandai
Feb	Luftwaffe	Simulazione	Victor Soft
Feb	Armored Core: Master of Arena	Azione	From Software
Feb	Mister Prospector	Etc	Rythmics
Feb	World Neverland 2	Simulazione	River Hill Soft

HOT JAPAN

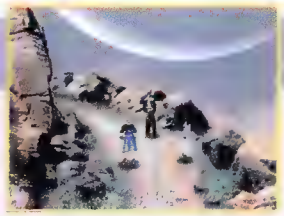
Notizie folli dal nostro paese preferito!

Lo sport preferito dagli Americani giocato alla giapponese. Questo mese tutti parlano di scandalo. Di recente una grande squadra di baseball è stata sospettata di truccare le partite. Come? Sembra che un membro dello staff guardasse i segni del catcher della squadra avversaria, e li riferisse a un ragazzino del pubblico. Questi, con un megafono, dava istruzioni al battitore della sua squadra, come "in basso a sinistra" o "palla curva". Questo fatto ha sollevato molto rumore. Non importa dove andiate, parlano tutti di questo.

Il Migliore secondo Chibi

FINAL FANTASY VIII

Andiamo, mi volete prendere in giro? Nessun altro titolo potrebbe neanche lontanamente competere con *FFVIII*, questo mese o QUALSIASI altro mese. Potrete scommettere quello che volete che sarò in prima fila quando i negozi di Akihabara apriranno l'11 di febbraio. Tutti gli altri fan potranno solo mordere la polvere ai piedi di Chibi. Passerò la notte lì davanti, se sarà il caso, ma devo AVERE SUBITO *FFVIII*!



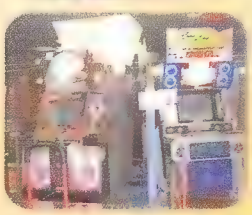
▲ **Chibi dormirà per strada a Akihabara, per essere il primo a comprare il grande *FFVIII*.**

FLASH DA TOKYO

Ciao! Mi chiamo Max e darò una mano a Chibi tutti i mesi. Vivo in Giappone appena fuori Tokyo e quindi ogni mese potrò raccontarvi quello che fanno i giocatori giapponesi. Saprete in esclusiva quali giochi attendono con ansia, scoprirete quali titoli sono i più venduti e quali invece mancano il bersaglio. In questa rubrica vi fornirò mensilmente una fotografia di come i Giapponesi vivono la loro passione per i videogiochi. Se qualcuno di voi avesse delle preferenze su quello che vorrebbe leggere in questo spazio, non ha che da prendere carta e penna e scrivere al solito indirizzo.
Ora bando alle ciance e cominciamo!

E' il momento dei giochi musicali

Allora, per cosa vanno matti i giocatori questo mese? Qualche mese fa si impazziva tutti per i Pocket Monster, ma ora la moda più sentita è quella relativa ai videogiochi musicali. Il tutto è stato messo in moto dall'innovativo *Beatmania* della Konami, un titolo per sale giochi che permette di calarvi nei panni di un D.J. Questo gioco è da poco uscito anche per la PlayStation insieme a un controller speciale.
Il nuovo titolo musicale di successo si chiama *Dance Dance Revolution* e sta spopolando nelle sale gioco di tutto il Giappone. La sua particolarità è che per giocare bisogna veramente muoversi e saltare come matti. Invece dei soliti pulsanti, *Dance Dance Revolution* è collegato a una serie di pannelli sui quali dovrete danzare seguendo le indicazioni proposte sullo schermo. Il gioco è così popolare che nella mia sala giochi preferita il gestore gli ha sistemato vicino un tavolo con degli sgabelli, in modo che le persone che aspettano il loro turno possano godersi in pace l'esibizione degli altri. Anche questo titolo è della Konami ed è già in fase di conversione per la PlayStation.



Successi PlayStation

L'attesissimo *Ridge Racer 4* ha un po' deluso i giocatori giapponesi. Grazie a un sondaggio si è scoperto che il pubblico trova la grafica eccezionale, ma le macchine risultano troppo difficili da guidare. Effettivamente la mancanza di compatibilità con le leve analogiche rende tutto molto complicato. Le cose migliorano tantissimo se si utilizza il joypa con volante inventato dalla Namco... questa cosa mi puzza un po' d'imbroglio! Ora che *R4* è uscito, il gioco più atteso sembra essere *Crash Bandicoot 3*. Chi acquisterà una Playstation Dual Shock con la nuova avventura di Crash verrà omaggiato di un fantastico porta CD della Sony.

Tempo di feste a Akihabara

Quando ho scritto questo pezzo si era da poco concluso Natale, una festività molto sentita anche in una terra dove solo il 30% è di religione cristiana. A differenza dell'Occidente, queste feste sono dedicate ai bambini e alle giovani coppie. Secondo la tradizione moderna, le coppie di innamorati fuggono nella privacy di un albergo per una cena romantica e per stare assieme. Logicamente tutti i più grandi successi PlayStation erano sotto il mio albero di Natale, e per questo vi saluto rapidamente... devo ancora finire un paio di GDR. Ci vediamo tra un mese, *jya ne*!

Max Everingham

RECENSIONI

le più oneste, sicure, imparziali recensioni disponibili sul pianeta terra

Anche se la PlayStation è la migliore console del mondo non significa che tutti i suoi giochi riescano col buco. Le nostre recensioni fanno una radiografia degli ultimi titoli, in modo da farvi sapere quali vale la pena comprare e quali lasciar perdere.

Giochi del Mese

Animaniacs ..... pg. 24
Brigandine ..... pg. 28
Destrega ..... pg. 19
Dodgem Arena ..... pg. 23
Eggs of Steel ..... pg. 25
Knockout Kings ..... pg. 23
Metal Gear Solid ..... pg. 32
Monkey Hero ..... pg. 25
Nectaris: Military Madness ..... pg. 28
Psybadek ..... pg. 18
Rally Cross 2 ..... pg. 19
R-Types ..... pg. 29
Sensible Soccer ..... pg. 30
Test Drive Offroad 2 ..... pg. 18
Tiger Woods ..... pg. 24
Tiny Tank ..... pg. 22
Twisted Metal 3 ..... pg. 22
Uprising-X ..... pg. 30

Chiaro e semplice, nello stile PSM

Questo è il Riassunto Gioco. Una serie di note brevi per i pigroni che non vogliono leggere l'intera recensione.

Queste sono le categorie che reputiamo le più importanti quando si giudica un gioco. Ognuna è classificata con un voto da 1 a 5.

Grazie alla sezione Longevità, con un veloce sguardo potrete scoprire quanto vi terrà impegnati questo gioco. Molti titoli sono divertenti all'inizio, ma perdono consistenza dopo poche ore di gioco. Altri c'è bisogno di tempo per capirli e apprezzarli. Un 5 significa che ci giocherete senza interruzioni, mentre 1 vuole dire che il gioco è già praticamente in un cassetto.

La Scala di Giudizi di PSM

Qui a PSM vogliamo farvi sapere che prendiamo le recensioni molto seriamente. Proprio come voi, anche noi siamo rimasti scottati e delusi dopo l'acquisto di un pessimo gioco. Così quando ci prepariamo a recensirne uno continuiamo a farci la stessa domanda: "Valeva la pena di spenderci quelle centomila lire tanto faticosamente risparmiate?!?". Per sintetizzare il valore generale del gioco, abbiamo deciso di usare una scala di giudizi a cinque stelle. Abbiamo optato per questa soluzione per evitare fastidiose speculazioni sui classici giudizi in percentuale. Così, se assegniamo cinque stelle a un gioco, garantiamo che non potrà deludere nessuno, quindi potrete comprarlo a scatola chiusa!

Il Vero Volto di un Voto

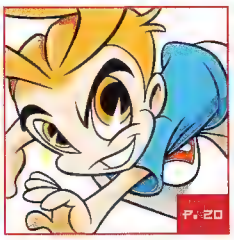
5 Una pietra miliare! Non averlo nella vostra collezione sarebbe un imperdonabile errore!

4 Un gioco veramente ben fatto! Se siete fan del genere dovreste sicuramente procurarvelo!

3 Abbastanza buono; ha qualche pecca, ma anche tanti buoni elementi.

2 Forse merita un po' d'attenzione dai fanatici della licenza da cui è tratto o del tipo di gioco, gli altri lascino perdere.

1 Evitate qualsiasi contatto con questo titolo, non merita neanche un secondo del vostro tempo.



Pagellone

Questi sono i nostri voti per alcuni giochi realizzati negli ultimi mesi. Controllate la lista e verificate se ce n'è qualcuno che vi manca!

Armored Core: Project Phantasma ✪✪✪
Azure Dreams ✪✪✪1/2
Batman and Robin ✪✪1/2
Blasto ✪✪✪
Breath of Fire III ✪✪✪✪1/2
Bushido Blade 2 ✪✪✪
C&C Red Alert Retaliation ✪✪✪✪
Colony Wars: Vengeance ✪✪✪✪✪
Cool Boarders 3 ✪✪✪✪
Crime Killer ✪✪
C: The Contra Adventure ✪✪
Curcuit Breakers ✪✪✪✪
Dead or Alive ✪✪✪✪1/2
Deathtrap Dungeon ✪✪
Devil Dice ✪✪✪✪✪
Diablo ✪✪✪✪1/2
Einhänder ✪✪✪✪1/2
Future Cop: L.A.P.D. ✪✪✪
G. Darius ✪✪✪
Gran Turismo ✪✪✪✪✪
Heart of Darkness ✪✪✪✪1/2
Kagero: Deception II ✪✪✪✪
Kartia ✪✪✪✪
Madden NFL '99 ✪✪✪✪
Master of Monsters: DoG ✪1/2
MediEvil ✪✪✪
Mega Man Legends ✪✪✪✪
Metal Gear Solid ✪✪✪✪✪
MLB '99 ✪✪✪
Mortal Kombat 4 ✪✪✪1/2
Moto Racer 2 ✪✪✪
Motorhead ✪✪✪
N2O ✪✪1/2
NASCAR '99 ✪✪1/2
NCAA Football '99 ✪✪✪✪
NFL Blitz ✪✪✪✪1/2
NFL GameDay '99 ✪✪✪✪✪
NFL Xtreme ✪✪1/2
NFS III: Hot Pursuit ✪✪✪✪1/2
O.D.T. ✪✪
Parasite Eve ✪✪✪
Pocket Fighter ✪✪✪1/2
Resident Evil 2 ✪✪✪✪✪
Rival Schools: United By Fate ✪✪✪✪
Rogue Trip ✪✪✪1/2
Roll Away ✪✪✪1/2
Running Wild ✪✪1/2
Saga Frontier ✪✪1/2
San Francisco Rush ✪✪
S.C.A.R.S. ✪✪✪
Spyro the Dragon ✪✪✪✪
Street Fighter 2 Collection ✪✪✪✪
Tales of Destiny ✪✪✪✪
Team Losi RC Racer ✪✪1/2
Tekken 3 ✪✪✪✪✪
Tenchu ✪✪✪✪1/2
Test Drive 4 ✪✪✪✪
Theme Hospital ✪✪✪✪
Thunder Force V ✪✪✪1/2
Trap Gunner ✪✪✪✪
Unholy War, The ✪✪✪✪
WWF Warzone ✪✪✪✪
X-Men Vs. Street Fighter ✪✪✪

CAMBIA ARIA ALLA STORIA

™ Con Populous™ è stata creata la simulazione della Divinità. Ora Bullfrog ti permette di gestire il potere distruttivo della terra in un fantastico mondo tridimensionale completamente ruotante. Giocaci e credici in www.populous.net

BULLFROG PRODUCTIONS LTD

PC CD-ROM / PLAYSTATION
www. bullfrog.co.uk
www.populous.net

CTO
http://www.cto.it

© 1998 Bullfrog Productions Ltd. Populous, Bullfrog e il logo Bullfrog sono marchi registrati o depositati di Bullfrog Productions Ltd negli Stati Uniti e/o altri paesi. Tutti i diritti riservati.

Test Drive Offroad 2

Accolade

Accolade

Corse

I panorami sono davvero belli ed è stupefacente vedere la pista che si perde nell'orizzonte. Non sono molti i giochi di guida che permettono questo.

FINALMENTE ANCHE I FUORISTRADA CORRONO ALLA GRANDE

Sulla PlayStation ci sono praticamente tutti i tipi di corse. Sfortunatamente i giochi riguardanti le 4x4 sono stati finora dei fallimenti terribili. Il primo titolo della serie Test Drive Offroad ha comunque ottenuto un buon successo di vendite, forse grazie alla mitico fuoristrada Hummer che ha in copertina. Ora il seguito sembra avere molti pregi in più che la semplice presenza di una vettura così popolare. *Test Drive Offroad 2* è sicuramente il miglior simulatore di corse su vetture 4x4. Questo gioco è veramente divertente. Alla base c'è una versione potenziata del veloce motore grafico visto in *Test Drive 4*. I veicoli sono rappresentati con fedeltà ed è estremamente facile riuscire a guidarli. Questo grazie a un perfetto bilanciamento tra realismo e sistema di controllo stile sala giochi. Più che le altre vetture, il vostro avversario principale sarà la strada. I vari tipi di terreno e i numerosi ostacoli che incontrerete lungo un percorso metteranno a dura prova le vostre abilità di piloti. Dovrete affrontare ogni genere di difficoltà come delle fosse sabbiose, acqua, discese pazzesche e salti incredibili. I sei percorsi selezionabili sono abbastanza lunghi e ricostruiti con grande attenzione del particolare. La grande varietà di paesaggi e i numerosi segnali stradali che vedrete vi daranno la sensazione di essere veramente su una strada reale. Quando terminate il percorso di Santa Cruz, vi sentite proprio come se aveste scalato una montagna. A rendere il tutto ancora più divertente, c'è un ottimo uso del controller Dual Shock. Sentirete nelle vostre mani ogni singola buca e sobbalzo (e ce ne sono un sacco!).

Purtroppo la presenza di solo sei piste penalizza moltissimo la longevità di questo gioco. Questo è il motivo per cui non abbiamo dato a *Test Drive Offroad 2* il massimo punteggio. Inoltre gli avversari controllati dal computer non brillano certo per intelligenza. Di solito guidano in gruppo e in fila indiana. Anche se a volte si comportano in modo aggressivo, non costituiscono mai un vero problema. Nonostante questi difetti, *Test Drive Offroad 2* non è affatto una delusione.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA
SONORO
CONTROLLO
INNOVAZIONE
PRESENTAZIONE
LONGEVITÀ

1ª ORA · 1° GIORNO · 1ª SETT. · 2ª SETT. · 1° MESE · 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

- ▲ I percorsi comprendono molti ostacoli e vagonate di dossi e salti
- ▲ La grafica è spettacolare ed estremamente veloce e fluida
- ▲ I controlli del gioco sono ottimi e il Dual Shock è utilizzato al meglio
- ▼ Finite le piste, non avrete molta voglia di giocarci di nuovo

VOTO FINALE PSM: 4

QUESTO È IL GIOCO SUI FUORISTRADA CHE ASPETTAVATE

Psybadek

UN ESPERIMENTO ANDATO VERAMENTE MALE

Psybadek è stato fin dall'inizio un progetto piuttosto travagliato. All'inizio la Psygnosis aveva intenzione di realizzare un gioco sullo snowboard, poi è diventato un platform con elementi di snowboard. Due anni dopo il gioco vanta ancora un cast di personaggi ineguagliabili per simpatia, ma ha abbandonato lo stile snowboard per diventare "un platform sull'hoverboard". Um... okay. Cosa vuol dire esattamente questa frase? Dopo averci giocato abbiamo scoperto che "platform sull'hoverboard" significa ambienti poco delineati, controlli terribilmente legnosi e una giocabilità abbastanza squallida. *Psybadek* vi permette di scegliere tra due personaggi: Xako o Mia. Le differenze tra i due eroi sono solo grafiche visto che si controllano esattamente nello stesso modo. Tutto quello che dovrete fare è usare il vostro hoverboard per sfrecciare su una serie di percorsi, evitando i nemici, affrontando facili rompicapi e raccogliendo stelle o chiavi per sbloccare nuove aree. Dopo aver completato un certo numero di gare dovrete affrontare un nemico finale. Se vincete, lui vi sfiderà in un'ulteriore gara. Ogni volta che battete un nemico libererete uno dei vostri amici e acquisirete la possibilità di effettuare nuove acrobazie. I livelli in cui affrontate i nemici sono abbastanza vari e avrete anche la possibilità di prendere un'arma per sparare all'avversario. Il concetto alla base del gioco è interessante e avrebbe avuto delle possibilità se fosse stato realizzato meglio. Invece, il risultato finale è un titolo platform con un orribile metodo di controllo (un assurdo mix tra un gioco di corse e uno di snowboard). Avrete costantemente la sensazione di non essere padroni del gioco e di non poter fare ciò che realmente vorreste. Inoltre, i trucchi e le acrobazie che guadagnerete nel corso dell'avventura non sono particolarmente utili. Visto il metodo di controllo scadente e gli ambienti poco delineati, sembra di trovarsi di fronte a un gioco non ancora terminato. Nonostante il cast di simpaticissimi personaggi, la sponsorizzazione delle calzature Vans e la premessa intelligente, Psybadek rappresenta un brutto fallimento.

Psygnosis

Psygnosis

Corse/Platform

Grafica scadente e metodo di controllo poco sensibile. Questa volta la Psygnosis ha fatto un vero buco nell'acqua!

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA
SONORO
CONTROLLO
INNOVAZIONE
PRESENTAZIONE
LONGEVITÀ

1ª ORA · 1° GIORNO · 1ª SETT. · 2ª SETT. · 1° MESE · 2° MESE

RIASSUNTO ★ GIOCO

- ▲ Molto bello lo stile con cui sono realizzati i personaggi
- ▲ Interessante l'idea di mischiare il genere platform con quello di corse su snowboard
- ▼ Ambienti orribili e poco delineati uniti a un sistema di gioco scadente
- ▼ Alla fine si ha l'impressione di giocare a un titolo lasciato a metà

VOTO FINALE PSM: 2

UN'ALTRA IDEA INNOVATIVA ROVINATA DA UNA PESSIMA REALIZZAZIONE

Koei

Koei

Picchiaduro

In *Destrega* potrete correre liberamente per delle vastissime arene sparando dei raggi d'energia contro il vostro avversario.

Destrega

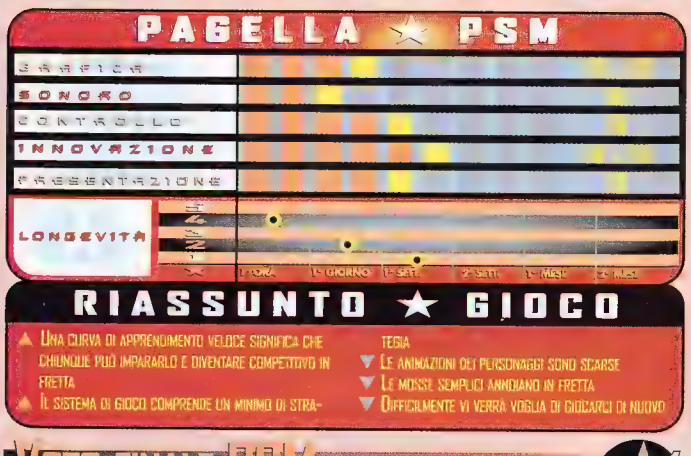
UN PICCHIADURO INNOVATIVO MA NOIOSO

Dopo due titoli particolarmente piacevoli come il picchiaduro storico *Dynasty Warriors* e il GDR/Strategico *Romance Of The Three Kingdoms*, la Koei ci riprova creando un prodotto molto originale ma poco giocabile.

Destrega può essere classificato come picchiaduro, ma il sistema di combattimento è diverso da quello a cui siete abituati. Le arene sono composte da ambienti enormi con diversi livelli d'altezza in cui i personaggi possono correre liberamente. Per la maggior parte del combattimento i due avversari si trovano molto distanti tra loro e per potersi colpire utilizzano delle speciali scariche d'energia a raggio variabile. Questo significa che le battaglie si riducono a due tizi che corrono freneticamente per l'arena lanciando scariche d'energia e sfere di fuoco l'uno contro l'altro. I personaggi e il sistema di gioco sono ovviamente ispirati ai cartoni animati giapponesi. Tutti i combattenti, inclusa una bella ragazza poco vestita e un ninja misterioso, utilizzano le stesse combinazioni di tasti per lanciare le loro magie. Questa è una delle pecche del gioco, visto che la varietà di mosse speciali è molto limitata. Avrete a disposizione solo tre tasti di attacco, uno per il salto, uno per correre e uno per la parata. Gli attacchi possono essere potenziati per tre volte e combinati tra loro a seconda della quantità di energia che avete nella barra della potenza. Dopo le prime partite, il tutto diventa prevedibile e noioso anche se giocate contro un avversario umano. Vista la semplicità dei comandi, è estremamente facile calarsi nel gioco. Le prime sfide saranno sicuramente divertenti e appassionanti. Dopo poco, però, vi ritroverete a chiedervi se *Destrega* ha qualcos'altro da offrirvi in termini di giocabilità. Purtroppo la risposta è: no!

Per tenere alto l'interesse, sono state incluse molte modalità di gioco: battaglia a un solo giocatore, scontro a due, battaglia di squadra, sfida a tempo, resistenza, pratica e l'interessante modalità "Story" dove potrete seguire l'evolversi della storia di ciascun personaggio.

L'impressione finale di *Destrega* è che sia un titolo troppo poco accurato. Malgrado l'ottima grafica, il metodo di gioco è troppo semplice per essere divertente. Se la Koei fosse stata in grado di renderlo un po' più intrigante, questo gioco poteva essere una ventata fresca nel genere dei picchiaduro.



Rally Cross 2

RALLY CROSS CRESCE

989 Studios

Idle Minds

Corse

Rally Cross ha mantenuto la sua fisica rimbalzante anche in questa versione. Che salti, ragazzi!

Il *Rally Cross* originale non è stato esattamente un successo. Alcuni giocatori hanno però trovato divertente il modo in cui le macchine saltellavano, le piste piene di salti e la modalità per quattro utenti. Questo seguito ha parecchie migliorie, ma purtroppo non è ancora all'altezza di altri giochi di corse per PlayStation. Bisogna però ammettere che *Rally Cross 2* offre molte caratteristiche innovative che mancano ai concorrenti di maggior successo.

La struttura di base del *Rally Cross* originale è rimasta intatta. Troverete nuovamente tutte le modalità che vi avevano appassionato nel primo capitolo, inclusa la corsa suicida e le piste invertite. A parte questo, il resto è stato completamente rifatto per rendere *Rally Cross 2* all'altezza dell'ultima generazione di titoli per PlayStation. Le nove piste incluse (più una nascosta) sono più ampie e lunghe rispetto alla versione precedente. Inoltre è anche presente un'opzione per modificare i circuiti e crearne un numero pressoché infinito. La selezione di veicoli è molto ampia e spazia dai camion, alle jeep, ai fuoristrada fino ad arrivare al nuovo maggiolino. Tutte le vetture sono personalizzabili non solo sotto il profilo tecnico (morbidezza degli ammortizzatori, tipo di gomme, ecc.), ma anche per quello che riguarda l'aspetto (verniciatura della carrozzeria).

Il miglioramento della grafica è impressionante, però i colori troppo accesi usati nei fondali danno al gioco un aspetto poco realistico, rafforzando così lo stile arcade di tutto il gioco. Gli ambienti sono realizzati con cura e hanno solo alcuni piccoli difetti, inoltre tutti gli elementi di sfondo sono tridimensionali.

Il metodo di controllo è compatibile con il sistema analogico e sfrutta al meglio tutte le funzioni del Dual Shock. Le vetture continuano a rimbalzare come nel gioco originale, ma questo elemento poco realistico fa parte del fascino della serie *Rally Cross*. Sfortunatamente, quando vi cappottate dovrete ancora usare la tecnica di dondolamento (premendo i tasti sul D-Pad) per ribaltarvi e tornare sulle 4 ruote. Il gioco è anche un po' lento, almeno fino a quando non sbloccate le macchine più veloci. *Rally Cross 2* avrebbe dovuto essere più veloce fin dall'inizio. E' inclusa anche una buona modalità per 2 o 4 utenti, anche se quest'ultima è disponibile solo se collegate due PlayStation col Link Cable (cavo di collegamento).

GIOCHITALIA PRESENTA ...

... DALL' UNIVERSO DEI VIDEO GAMES SONO ARRIVATI GLI

ACTION FIGURES

CRASH BANDICOOT™ ACTION FIGURES

Prossimamente i mitici : • Quake II • Tekken III • Tomb Raider

... Giochitalia sta ricercando agenti per le regioni libere ...

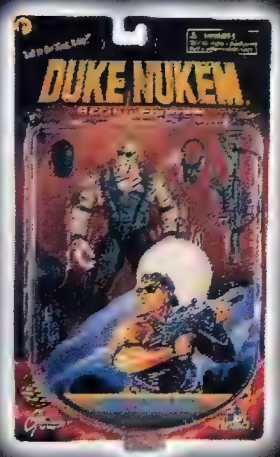
Completamente snodabili in grado di assumere qualunque posizione

Finalmente i tuoi personaggi preferiti escono dal video e si trasformano in tre dimensioni, prendendo vita tra le tue mani !

Riproduzioni perfette per poter ricreare situazioni già vissute nel Video Games

Realizzati con materiali speciali che ne risaltano struttura e caratteristiche

Ogni confezione comprende un personaggio e tutti i suoi accessori



DUKE NUKEM
ACTION FIGURES

distributore ufficiale esclusivo : Giochitalia®

Giochitalia s.r.l. Roma, via Montepulciano , 10-12-14-16-18 Deposito : via della Cisternola,99
Tel. 0670305590-0670309469-0670393105-0670393952-0670305454-Fax 0670304778
e-mail : Giochitalia@ IOL.it pagine gialle on line

Twisted Metal 3

IL RE DEL COMBATTIMENTO TRA VEICOLI SI AMMORBIDISCE

La Sony non avrebbe mai dovuto togliere la serie di *Twisted Metal* dalle mani della Single Trac. Il risultato finale di questa scelta è stato un vero disastro. La Single Trac ha realizzato un gioco mediocre come *Rogue Trip* e i 989 Studios hanno prodotto uno squallido terzo capitolo della saga *Twisted Metal*.

Neanche Sweet Tooth riesce a rendere più interessante questo gioco.

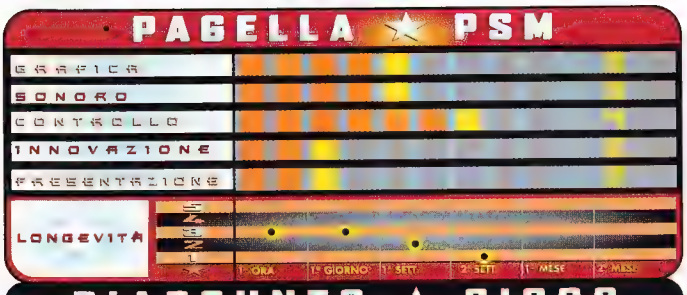
L'ambientazione di base è ripresa per lo più dai due precedenti giochi della serie, ma con una mossa sconcertante, e gran parte delle atmosfere oscure sono state ignorate. Nonostante la presenza di alcune piccole animazioni e note biografiche, i personaggi che partecipano al torneo hanno ora un ruolo secondario. Non saprete quasi nulla sulle reali ragioni per cui combattono.

PRODOTTO: 989 Studios
SVILUPPO: 989 Studios
GENERE: Combattimento tra macchine

Nonostante Granny Dread e il suo camion Hammerhead Monster, questo *Twisted Metal 3* è davvero una delusione.

Graficamente il gioco è molto curato. Gli ambienti 3-D sono stati realizzati con attenzione e cura del particolare. Anche le vetture non sono male, ma non hanno i riflessi sulla carrozzeria e sui finestrini posteriori come in *Vigilante 8*. Il gioco è veloce e fluido e non ci sono rallentamenti neanche quando l'azione si fa furiosa. Anche se vi divertirete, sentirete presto la mancanza di elementi realmente innovativi rispetto ai giochi simili usciti ultimamente. C'è anche un po' di interazione con l'ambiente circostante, ma questo aspetto del gioco non è troppo significativo. Le arene sembrano più piccole di quelle delle versioni precedenti. In una sola partita riuscirete probabilmente a scoprire tutti i segreti del livello in cui state giocando. Sicuramente ci sono moltissimi altri misteri da scoprire, ma quelli che abbiamo visto finora non sembrano essere così importanti.

In sintesi, *Twisted Metal 3* ripropone lo stesso concetto fino alla nausea. E' una grossa delusione.



Tiny Tank: Up Your Arsenal

PRODOTTO: MGM Interactive
SVILUPPO: Appaloosa interactive
GENERE: Azione

Non chiamatelo "piccoletto" altrimenti vi beccherete un razzo dove non batte il sole. Ouch!

LE COSE MIGLIORI SONO LE PIU' PICCOLE

Con tutti questi giochi d'azione che si prendono così terribilmente sul serio, è incoraggiante trovare un titolo come *Tiny Tank*, che miscela umorismo e combattimento. Il *Tiny Tank* è una strana macchina da combattimento dotata di una personalità propria e di un cinico senso dell'umorismo. Il suo compito è affrontare una serie di altri robot cattivi determinati a conquistare il mondo.

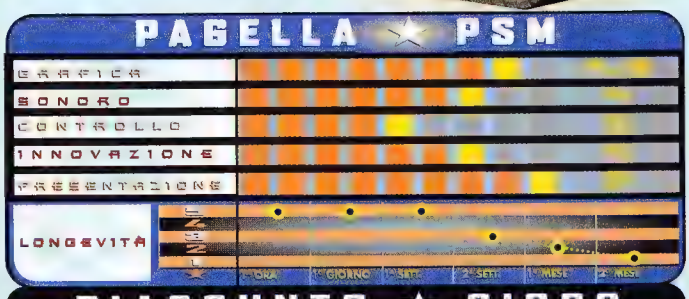
All'inizio del gioco disporrete di una singola arma montata sulla vostra torretta principale. Ogni volta che fate fuori un cattivo potrete conquistare un nuovo tipo di arma. Alla fine di ogni livello avrete esagerata potenza di fuoco con cui affrontare il nemico finale. Il motore 3D usato nel gioco è molto dettagliato e fluido, non rallenta neanche quando lo schermo è pieno di frammenti, esplosioni e cattivi.

Come Gex e Blasto, anche Tiny Tank è un gran chiacchierone. Durante il gioco commenterà l'azione con una serie di frasi umoristiche. Queste battute all'inizio sono piuttosto divertenti, ma dopo un po' che le sentirete vi inizierete a scocciare. Fortunatamente le sequenze filmate tra i vari livelli sono divertentissime e rappresentano da sole un ottimo incentivo per andare avanti fino all'ultima missione.

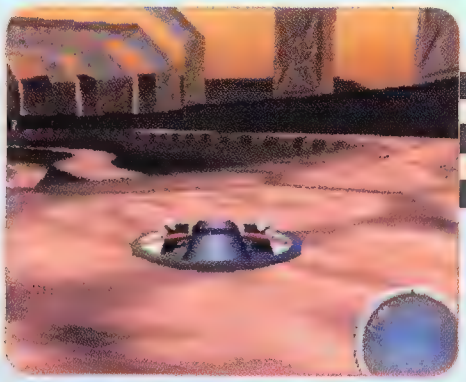
Questo gioco utilizza al meglio il controller Dual Shock, utilizzando entrambe le leve e i famosi tasti L3 e R3 (quelli che si attivano premendo le leve analogiche come se fossero dei pulsanti). Sfortunatamente i controlli per la leva di destra, quella che comanda la rotazione della torretta, sono troppo sensibili. Vi basterà posarci sopra il pollice per causarne un'involontaria rotazione. E visto che la torretta è la vostra arma più potente, puntare quell'affare nella direzione sbagliata non è certo una cosa piacevole.

Comunque è bello vedere un gioco che oltre a farvi divertire con la sua azione frenetica, riesce anche a farvi ridere con la sua folle ambientazione. *Tiny Tank* è un mix estremamente piacevole che riuscirà a incollarvi davanti allo schermo per parecchio tempo.

Tiny è molto simpatico e carino, ma non fatevi ingannare dalle apparenze. Questo coso è in grado di sparare davvero roba tosta!



Dodgem Arena



Produttore: Project Two
Sviluppo: Formula
Genere: Sport del Futuro

Raggiungere il livello più alto dell'arena non è affatto semplice, soprattutto con altri tre giocatori che vi sparano alla schiena.

GLI SPORT DEL FUTURO SONO ANCORA LONTANI

I giochi sportivi del futuro non hanno mai avuto un degno rappresentante sulla PlayStation. Effettivamente, tra i titoli di questo genere usciti finora nessuno si è dimostrato all'altezza di competere alla pari con le migliori produzioni per la console Sony.

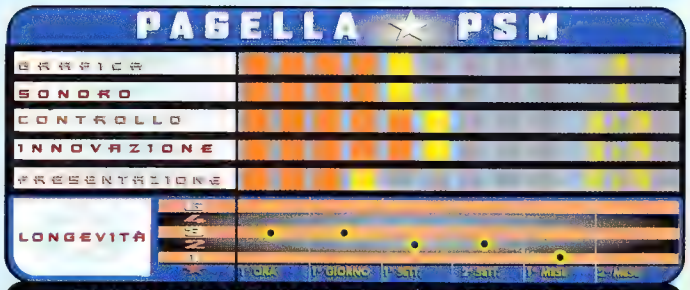
Dodgem Arena prova a cambiare le cose. In questo sport del futuro salirete a bordo di una velocissima astronave chiamata Dodgem e dovrete sfrecciare per un'arena alla ricerca di una palla energetica da tirare in rete. L'unico problema è che in campo ci sono anche altri tre giocatori intenzionati a fare la stessa cosa. Nell'arena sarà possibile raccogliere moltissime armi che potrete usare contro il portatore di palla per rendergli la vita più difficile. Se le cose non vi sembrano già abbastanza complicate, sappiate che il posto in cui dovrete tirare la palla per segnare è uno stretto raggio di luce che si sposta continuamente. Le 10 arene in cui si svolge l'azione sono piene di ostacoli e sono suddivise in vari livelli. La vostra missione sarà recuperare la palla nella parte più bassa del campo e poi sfrecciare a tutta velocità per raggiungere il livello più alto in cui si trova il raggio di luce.

Anche se così può sembrare estremamente divertente, nella realtà *Dodgem Arena* risulta un po' caotico e stanca troppo rapidamente soprattutto nella modalità per giocatore singolo.

Quando ci giocate con un amico le cose cambiano. Potrete giocare sia in modalità Cooperazione (la più divertente), sia uno contro l'altro. La grafica è fluida e pulita anche quando si gioca in due contemporaneamente. Manca, però, un po' di cura nel dettaglio e i fondali sono troppo semplificati. Anche il modo in cui sono disegnati poteva essere decisamente più accattivante.

In fondo *Dodgem Arena* è un buon titolo da sfruttare quando passate una serata con gli amici, ma in generale non ha niente di particolarmente eccitante per farlo emergere dalla media. Prendetelo in considerazione solo se siete dei fanatici degli sport futuribili per più giocatori.

PAGELLA ★ PSM



RIASSUNTO ★ GIOCO

- ▲ Ottima la modalità per due giocatori
- ▲ Grafica veloce e piena di effetti luce
- ▼ Troppo noiosi nella modalità per un giocatore singolo

VOTO FINALE PSM: Ancora uno sport del futuro poco convincente

Knockout Kings

QUESTO GIOCO SULLA BOXE VA A TEPPETO AL PRIMO ROUND

Non si può negare che la EA Sports fosse animata dalle migliori intenzioni quando ha progettato *Knockout Kings*. I possessori PlayStation attendevano da anni un vero gioco sulla boxe e la EA aveva acquistato tutte le licenze per rendere *Knockout Kings* il più realistico titolo sul pugilato mai realizzato. Sfortunatamente questo non è stato sufficiente per realizzare un buon gioco.

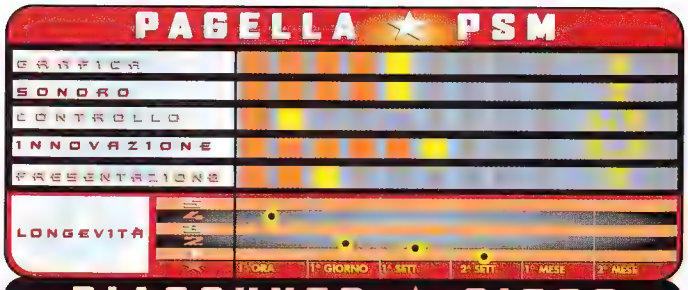
La boxe è uno sport veloce ed estremamente tecnico. Quest'ultimo fattore è quello che l'EA ha sviluppato maggiormente includendo una grande varietà di pugni, attacchi e manovre varie. Le mosse tuttavia rispondono troppo lentamente e rendono il gioco poco divertente. La risposta ai comandi è così poco sensibile che non riesce a coinvolgere il giocatore nell'azione. Anche quando riuscite a portare a segno un pugno da K.O., vi sembrerà di esserci riusciti casualmente e non grazie alla vostra abilità. Neanche la modalità per due giocatori sarà in grado di aumentare la longevità di *Knockout Kings*.

E' davvero triste che il gioco sia così noioso perché era stato incluso tutto quello che avreste voluto in un gioco di boxe, inclusa una modalità Crea-il-personaggio e una modalità Carriera. C'era anche un'opzione per disabilitare le regole del combattimento, ma il divertimento è scarso perché i colpi proibiti sono lenti come quelli normali. A peggiorare il tutto c'è uno schema di controllo troppo complicato e non personalizzabile. Neanche i più grandi appassionati del pugilato riusciranno a farsi conquistare da questo gioco. Peccato EA, sarà per la prossima volta.

Produttore: Electronic Arts
Sviluppo: EA Sports
Genere: Sport/Pugilato

Può sembrare pugilato, ma non fatevi ingannare. Questo gioco pare un replay alla moviola. Che palle!

PAGELLA ★ PSM



RIASSUNTO ★ GIOCO

- ▲ Ci sono un sacco di veri pugili con cui giocare
- ▲ Ottima l'idea di includere le modalità Crea-un-personaggio e Carriera
- ▼ I controlli terribili e insensibili trasformano il gioco in un vero strazio
- ▼ I tempi di lettura incredibilmente lunghi vi faranno cadere addormentati

VOTO FINALE PSM: Un vero K.O. tecnico

Animaniacs

ASC Games

Saffire

Bowling

Yakko si prepara a tirare. In un gioco con gli Animaniacs come protagonisti non si sa mai cosa aspettarsi.

BOWLING-FOLLIE PER GLI AMANTI DEI CARTONI ANIMATI

All'inizio dello scorso anno la ASC ha fatto uscire *Ten Pin Alley*, un gioco sul bowling estremamente realistico. Visto il buon successo ottenuto in America, lo stesso gruppo di sviluppatori ha voluto dedicare un nuovo titolo a questo sport. Questa volta però hanno deciso di provare un approccio più spiritoso e il risultato finale è *Animaniacs Ten Pin Alley*.
Questo nuovo titolo con gli *Animaniacs* come protagonisti ha la stessa grafica e lo stesso realismo di *Ten Pin Alley*, ma la presenza dei buffi personaggi della Warner aggiunge un pizzico di follia in più. Se avete visto questi cartoni animati sulla RAI, riconoscerete sicuramente i nomi dei protagonisti: Yakko, Wakko, Dot, Mignolo e il Prof. Ci sono tutti e sono pronti a fare un po' di danni anche sulle piste del bowling.

Cosa sarebbero gli Animaniacs senza un po' di azione stile cartone animato? Se tirate la palla con una certa angolazione e una determinata velocità, la vedrete rimbalzare come un pallone di basket o schizzare via fuori controllo.
Non è facile capire a chi è diretto un gioco come questo. L'interfaccia è complessa e potrebbe confondere i fan più giovani degli Animaniacs. I puristi delle simulazioni di bowling potrebbero invece essere disturbati da alcuni incredibili effetti del movimento della palla.
Anche con le sue stranezze, *Animaniacs Ten Pin Alley* rimane comunque un simulatore di bowling. Quindi se non siete dei veri appassionati, tenetevi a debita distanza da questo titolo. Se invece siete uno dei pochi fan italiani di questo sport, potreste non gradire tutte le stranezze che vi propinerà il gioco.

Tiger Woods '99 PGA Tour Golf

TIGER E LA EA VANNO IN BUCA ASSIEME

Il Golf non è certamente uno sport veloce e frenetico, ma con *Tiger Woods '99* la EA ha deciso di regalarci qualche emozione in più. Questo titolo dovrebbe essere il seguito di *PGA Tour '98*, ma le aggiunte sono così tante, che può essere considerato facilmente come il più divertente simulatore di Golf attualmente disponibile per PlayStation.
La sua ottima interfaccia e le moltissime opzioni lo rendono adatto sia agli appassionati di simulazioni sia a chi apprezza di più uno stile facile e immediato tipo sala giochi.
Tiger Woods '99 offre la possibilità di scegliere cinque differenti percorsi e otto golfisti professionisti.

Electronic Arts

EA Sports

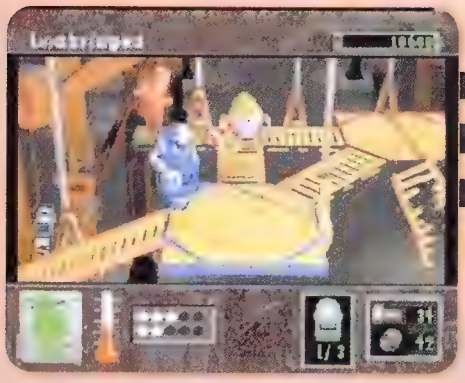
Sport/Golf

La grafica è stata migliorata moltissimo rispetto a quella di *PGA Tour '98*, ma ancora non arriva allo standard degli attuali giochi per PlayStation.

Ora potrete effettuare tiri spettacolari, controllare la pallina in volo e ascoltare i consigli del Maestro in persona.

Tutte le modalità di gioco dello scorso anno sono nuovamente disponibili, ma ora troverete anche alcuni campi specifici per far pratica e una modalità Torneo nella quale dovrete competere su 72 buche. Gli sviluppatori della EA Sports hanno fatto un ottimo lavoro nello sfruttare la licenza di Tiger Woods: gran parte delle nuove caratteristiche del gioco sono infatti ispirate al carattere di questo combattivo giocatore. Per esempio, l'opzione Tiger Controll vi permetterà di controllare l'effetto della pallina anche dopo averla colpita. Purtroppo i 'Consigli di Tiger' sono noiosi e non troppo utili. Non tutte le migliorie sono etichettate col nome di Tiger. Nelle partite a più giocatori potrete sfottere i vostri amici premendo i pulsanti sul controller mentre loro si apprestano a tirare. La possibilità di usare la leva analogica per colpire la pallina è secondo noi la caratteristica più innovativa di tutto il gioco. L'unica in cui *Tiger Woods '99* è inferiore a *PGA Tour '98* è il sistema di tiro per avvicinarsi alla buca (Putting). A parte questo piccolo difetto, *Tiger Woods '99* è un ottimo gioco di Golf in grado di divertire anche coloro che non apprezzano questo pacifico sport.

Eggs Of Steel



Atlus

Enix/Rhythm & Hues

Platform

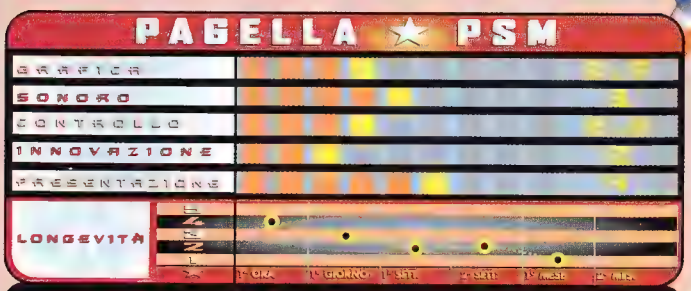
Anche se la premessa e i personaggi sono molto divertenti, il sistema di gioco non riesce proprio a divertire.

LA ATLUS SERVE LE UOVA STRAPAZZATE

La mitica Enix Giapponese e la Rhythm & Blues Britannica hanno unito le forze per produrre un titolo diretto ai più giovani possessori di PlayStation. *Eggs of Steel* dà ai giocatori l'opportunità di calarsi nel guscio di Charlie, un buffo uovo che lavora come guardiano notturno in una grande fabbrica. L'avventura del nostro eroe inizia quando gli oggetti e i macchinari che dovrebbe tenere d'occhio iniziano a muoversi misteriosamente da soli. Sarà vostro compito riuscire a rimettere le cose a posto e scoprire quale mistero si nasconde dietro questi avvenimenti.

Durante la vostra missione dovrete viaggiare in una serie di complicati livelli, raccogliere strani oggetti e raggiungere alcuni obiettivi specifici. Gli ambienti del gioco sono tridimensionali, mentre i vari personaggi e alcuni oggetti di sfondo sono stati realizzati in grafica 2-D. Nel corso di una partita dovrete evitare i numerosi pericoli che vi sbarrano la strada, riparare alcuni oggetti con la vostra chiave inglese tascabile e tirare fulmini contro i vari nemici. Mentre fate tutto questo, dovrete anche mantenervi freddi passando sotto delle ventole o finirete per essere "bolliti". Oltre ai vari salti da una piattaforma all'altra, dovrete anche liberarvi dei vari avversari sparsi per il livello e risolvere alcuni semplici enigmi.

La premessa umoristica e le belle scene in computer grafica non riescono a salvare questo gioco da due grossi difetti: il personaggio principale è animato malissimo e i livelli di gioco sono progettati in modo confusionario. In alcuni casi le missioni o gli obiettivi da raggiungere sono fin troppo espliciti, ma spesso ci si ritrova a vagare per il livello senza avere la minima idea di cosa bisogna fare per proseguire. Questo difetto è dovuto alla complessa interconnessione dei vari livelli. Anche se può sembrarvi intrigante, in realtà questo metodo di collegamento delle varie aree genera solo confusione e frustrazione. Dovrete spesso ripetere senza ragione delle operazioni già eseguite, senza potere nel frattempo fare altro. Anche se *Eggs of Steel* può essere interessante per un pubblico giovane, i più esperti e smaliziati giocatori non ci troveranno nulla di divertente o affascinante. Se siete dei fan del genere, lasciate questo gioco sugli scaffali e investite i vostri soldi in *Klonoa*, *Abe Exoddus* o *Pandemonium 2*. Sarete sicuramente più felici.



Monkey Hero

LA BLAM! CERCA DI AFFERRARE LA CORONA DEI GDR D'AZIONE

Quando la Blam! Californiana annunciò le sue intenzioni di progettare e sviluppare un GDR d'azione sullo stile di *Zelda* a 16 bit, la stampa specializzata si mostrò un po' scettica. Essendo finora i GDR appannaggio esclusivo delle case giapponesi, ogni volta che un programmatore U.S.A. cerca di rosicchiare una fetta di quella fascia di mercato viene immediatamente visto con sospetto. Ora che *Monkey Hero* è finalmente sugli scaffali dei negozi, si potrà capire se gli Americani sono in grado di competere in questo genere di giochi.

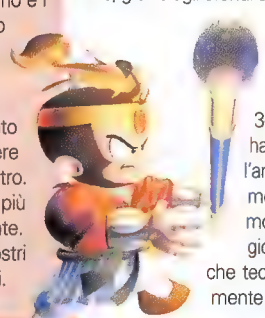
Questo titolo ci cala nei panni di un giovane eroe chiamato Monkey e ci trasporta nelle atmosfere classiche dei mitici GDR del Super Nintendo e del Megadrive. I labirinti sono costituiti da una serie di stanze e corridoi in cui bisogna tirare leve, uccidere mostri e spingere oggetti per poter proseguire nella missione. Dovrete anche recuperare delle chiavi d'oro e d'argento, in modo da poter aprire dei buffi forzieri che contengono diversi oggetti e tesori. A prima vista *Monkey Hero* potrebbe ricordarvi *Alundra*, ma dopo averci giocato un po' vi renderete subito conto di un'enorme differenza in fatto di difficoltà e cura del particolare. Mentre *Alundra* mette a dura prova l'abilità del giocatore, *Monkey Hero* risulta più semplice e quindi diretto a un pubblico giovane, grazie agli sfondi colorati, a un cast di teneri personaggi e a una difficoltà mai frustrante. Le aree segrete e i sotterranei nascosti ricordano da vicino l'impostazione del mitico *Zelda*, ma non sono mai all'altezza dell'illustre concorrente. Per quanto riguarda la grafica, il mondo di *Monkey Hero* è basato sull'unione di fondali 3-D e personaggi bidimensionali. Purtroppo il motore di gioco ha parecchi difetti e spesso ha dei vistosi rallentamenti. Anche l'animazione del personaggio principale appare poco fluida e non molto curata. Questa mancanza di cura nel particolare rovina molto il fascino di questo semplice gioco. Forse il pubblico più giovane apprezzerà l'atmosfera di *Monkey Hero*, ma alcune pecche tecniche e la semplicità degli enigmi non lo rendono particolarmente appetibile ai giocatori più smaliziati.

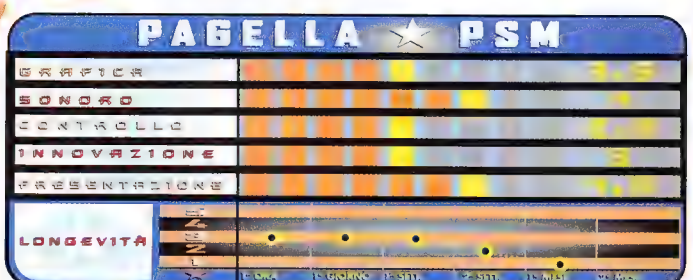
Take 2 Interactive

Blam!

Azione/GDR

Le buone premesse di questo titolo sono rovinate da alcuni fastidiosi difetti tecnici, come i numerosi rallentamenti.





COMPUTER ONE ®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA

telefono (051) - 343504 fax: (051) 344906

INTERNET: URL http://www.computerone.it e-mail c1@computerone.it

I Negozi

BOLOGNA
VIA VELA 12/2 TEL. 051/343504

BOLOGNA
VIA MURRI 39/D TEL. 051/343504

FERRARA
VIA GARIBALDI, 120 Tel. 0532/204881

FORLI'
C.SO REPUBBLICA, 180 TEL. 0543/20233

MODENA
VIA FARINI, 73 TEL. 059/211130

FIRENZE
VIA DEI PUCCI, 1 TEL. 055/291521

PARMA
VIA SAVANI 14/L TEL. 0521/293988

PAVIA
VIA CALATAFIMI, 6 TEL. 0382/28922

VERONA
VIA PITAGORA, 12 TEL. 045/577360

GENOVA
PROSSIMA APERTURA

VENDITE PER CORRISPONDENZA

TELEFONO:
051 - 343504
FAX:
051 - 344906
POSTA:
COMPUTER ONE
Via Vela 12/2 - BOLOGNA
INTERNET:
http://www.computerone.it

SERVIZIO RIVENDITORI

TELEFONO:
051 - 301311
FAX:
051 - 345236
POSTA:
GAMETIME SRL
Via Fossolo 38 - BOLOGNA
INTERNET:
http://www.gametime.it

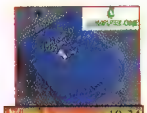
PISTOLA VIRTUAL GUN
Lit. 129.900 € 66,86

PISTOLA PANTHER
Lit. 59.900 € 30,83

MITRA LUNAR GUN
Lit. 79.900 € 41,12

PISTOLA G-CON 45
Lit. 89.900 € 46,27

GUANTO GLOVE
Lit. 89.900 € 46,27



Lit. [illegible] € 10,24
Memory Card
Memory card da 15 Blocchi

Lit. 39.900 € 20,54
Memory card da 120 Blocchi

Lit. 59.900 € 30,83
Memory card da 360 Blocchi

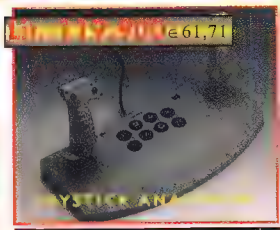
Lit. 99.900 € 51,42
Memory card da 840 Blocchi

Lit. 129.900 € 66,86
Memory card da 1080 Blocchi

Lit. 39.900 € 20,54
Joypad Analogico e Digitale DUAL SHOCK per trasmettere le vibrazioni portando cosi' il livello di realismo ai massimi livelli

Lit. 54.900 € 28,26
Joypad Analogico e Digitale DUAL SHOCK originale SONY per trasmettere le vibrazioni portando cosi' il livello di realismo ai massimi livelli

Lit. 64.900 € 33,40
ACTION REPLAY



Lit. 119.900 € 61,71
Una consolle di controllo per un perfetto utilizzo di qualsiasi gioco dedicato alla SONY PLAYSTATION. Doppia manetta di controllo per una precisione ASSOLUTA! tutti gli 8 tasti di azione, tasto di selezione, tasto start, tasto selezione Mode Analogico e Mode Digitale, manetta sinistra che include tutti i comandi di fuoco e di direzione, manetta destra che include il pad direzionale e tutti i comandi di direzione. Possibilita' di controllo sia da destra che da sinistra che in combinazzione; Con questa centrale di controllo diverrete veramente INVINCIBILI!!

Lit. 99.900 € 51,42
Un ottimo prodotto che permette di migliorare sensibilmente la giocabilita' grazie alla comoda impugnatura tipo "sala giochi" ed alla disposizione dei tasti funzione. Inoltre contiene le funzioni auto-fire e slow motion per ogni tasto.

Lit. [illegible] € 10,24
Un indispensabile accessorio destinato a tutti i possessori di televisori provvisti di presa EURO SCART (consultare il manuale del televisore). Grazie a questo collegamento infatti si puo' ottenere un netto miglioramento della visualizzazione grafica e del sonoro digitale. Il metodo migliore per apprezzare al 100% le doti eccezionali del capolavoro Sony

Lit. 109.900 € 56,56
Dalla Ascliware un prodotto altamente professionale dedicato alla SONY PLAYSTATION. 8 pulsanti di azione a risposta istantanea, controllo turbo indipendente per ogni tasto, potenziometro di regolazione per il turbo che consente fino a 36 inputs al second o p z i o n e auto turbo per inputs automatici, controllo di Slow Motion per rallentare le azioni piu' complesse.

Lit. 139.900 € 72,00
Il nuovissimo volante + pedaliera con la funzione DUAL SHOCK per trasmettere le vibrazioni portando cosi' il livello di realismo ai massimi livelli

Lit. 39.900 € 20,54
Indispensabile a tutti coloro che non sono provvisti di un televisore con presa EURO SCART. Questo accessorio, permette infatti il collegamento direttamente alla presa ANTENNA del televisore, rendendo quindi perfettamente compatibile la Sony Playstation con qualsiasi televisore in commercio, sia vecchio che nuovo. Il collegamento e' semplicissimo e puo' essere effettuato in pochissimi minuti. Una volta collegato occorre procedere alla ricerca del canale sulla "banda" dove abitualmente si riceve RAI 2 e tutte le televisioni private

Lit. [illegible] € 33,40
L'accessorio fondamentale per evitare di giocare troppo vicini allo schermo del televisore!!. La confezione comprende infatti 2 Joypads senza fili e lo speciale ricevitore da posizionare di fianco alla console. Permette di giocare fino a 6 METRI di distanza dal televisore senza alcun filo!! Ricezione perfetta dei comandi!

COMPUTER ONE ®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA

telefono (051) - 343504 fax: (051) 344906

INTERNET: URL http://www.computerone.it e-mail c1@computerone.it

ABE EXODDUS ODDWORLD 2
Lit. 99.900 € 51,42

ACTUA SOCCER 3
Lit. 99.900 € 51,42

ALL STAR TENNIS '99
Lit. 99.900 € 51,42

APOCALYPSE
Lit. 99.900 € 51,42

ASTEROIDS
Lit. 74.900 € 38,55

BLASTO
Lit. 84.900 € 43,70

B-MOVIE
Lit. 99.900 € 51,42

BREATH OF FIRE 3
Lit. 99.900 € 51,42

BRUNSWICK PRO BOWLING
Lit. 99.900 € 51,42

C3 RACING
Lit. 99.900 € 51,42

CAESAR PALACE 2
Lit. 99.900 € 51,42

COLONY WARS 2: VENDETTA
Lit. 94.900 € 48,84

C.&C. RETALIATION
Lit. 99.900 € 51,42

CONSTRUCTOR
Lit. 99.900 € 51,42

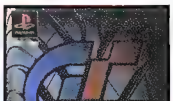
COOL BOARDERS 3
Lit. 94.900 € 48,84

CRASH BANDICOOT 3
Lit. 94.900 € 48,84

DODGEM ARENA
Lit. 94.900 € 48,84

FIFA SOCCER 1999
Lit. 99.900 € 51,42

FORMULA 1 1998
Lit. 99.900 € 51,42



GRAN TURISMO + PORTA CD
Lit. 94.900 € 48,84

H U G O
Lit. 84.900 € 43,70

EGYPT
Lit. 99.900 € 51,42

KNOCKOUT KINGS 99
Lit. 99.900 € 51,42

ATLANTIS
Lit. 99.900 € 51,42

WILD ARMS
Lit. 84.900 € 43,70

MEGAMAN 8
Lit. 94.900 € 48,84

MR. DOMINO
Lit. 99.900 € 51,42

MUSIC
Lit. 84.900 € 43,70

NASCAR RACING 99
Lit. 99.900 € 51,42

NBA LIVE 1999
Lit. 99.900 € 51,42

NFL XTREME
Lit. 84.900 € 43,70

NINJA:SHADOW OF DARKNESS
Lit. 89.900 € 46,27

O.D.T.
Lit. 94.900 € 48,84

POCKET FIGHTERS
Lit. 94.900 € 48,84

PSYBADEK
Lit. 84.900 € 43,70

RIVAL SCHOOLS
Lit. 94.900 € 48,84

ROGUE TRIP
Lit. 99.900 € 51,42

RUSHDOWN
Lit. 99.900 € 51,42

SMALL SOLDIERS
Lit. 99.900 € 51,42

SENSIBLE SOCCER 99
Lit. 99.900 € 51,42

TENCHU
Lit. 99.900 € 51,42

TEST DRIVE 5
Lit. 99.900 € 51,42

TOCA TOURING CAR RACING 2
Lit. 99.900 € 51,42

TOMB RAIDER 3
Lit. 99.900 € 51,42

TOPOLINO E LE SUE AVVENTURE
Lit. 49.900 € 25,68

DEVIL DICE
Lit. 84.900 € 43,70

PRO PINBALL BIG RACE USA
Lit. 99.900 € 51,42

X-MEN Vs STREET FIGHTER
Lit. 94.900 € 48,84

VUOI RICEVERE GRATUITAMENTE IL NOSTRO CATALOGO A COLORI ???

PSM 4/99

Compila in ogni sua parte questo coupon

(si prega scrivere chiaramente in stampatello)

nome e cognome_____ indirizzo_____ CAP_____ CITTA'_____ Prov._____

TELEFONO_____ Possiedo: ___Console __Personal Computer

Configurazione del mio PC

Console Marca e Modello

_____

_____

RITAGLIARE, COMPILARE E SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A:

COMPUTER ONE - VIA VELA, 12/2 - 40138 BOLOGNA

Brigandine

PRODOTTO: Atlus
SVILUPPO: Atlus
GENERE: Strategia

Passerete gran parte del gioco organizzando e spostando le truppe su delle mappe gigantesche. La felicità di ogni vero stratega.

L'ULTIMO GIOCO DELLA ATLUS E' DEDICATO SOLO AI FAN DI STRATEGIA

Dopo l'ottimo *Kartia*, la Atlus ci riprova con un altro GDR impostato principalmente sulla strategia, *Brigandine*. A differenza di *FF Tactics* o *Tactics Ogre* in cui si ha il controllo dei singoli guerrieri in una serie di battaglie, l'azione in *Brigandine* è più incentrata sulla gestione delle armate, delle città e dei fondi militari. Potrete scegliere uno dei cinque Signori della Guerra disponibili nel gioco e iniziare a conquistare le terre dei vostri avversari mentre contemporaneamente cercate di difendere i vostri possedimenti. Per la maggior parte del tempo sarete impegnati a organizzare le truppe, evocare mostri, fortificare castelli e creare nuove armate in grado di affrontare meglio il nemico. Ciascun Signore della Guerra è caratterizzato da una serie di punti di forza e di debolezze che dovrete conoscere perfettamente se volete ottenere il massimo dalle vostre truppe. Anche il tipo di terreno ha una notevole influenza sull'esito di una battaglia.

Quando il vostro esercito entra in combattimento, la battaglia avviene su una serie di griglie esagonali tipo quelle viste nei classici *Dark Wizard* (Sega CD), o *Master of Monsters* (Megadrive). Quando un membro della truppa incontra sul campo un nemico, i giocatori possono gustarsi lo scontro attraverso delle scene poligonali 3-D. Vi avvertiamo però che queste scene richiedono tempi di caricamento molto lunghi: dopo che ne avrete viste un paio, le disabiliterete senza troppi rimpianti.

In questo genere di gioco, tutto si basa sull'impostazione strategica. Prima di fare una mossa vincente bisognerà valutare con attenzione le azioni degli avversari. Anche se l'azione veloce e sfrenata non ha nulla a che fare con questo titolo, bisogna ammettere che *Brigandine* è comunque troppo lento.

Brigandine è perfetto per i fanatici estremi di questo gioco, ma la mancanza di una grafica accattivante e l'estrema complessità del sistema di gioco lo rendono poco adatto al grande pubblico e ai fanatici di *Kartie* e *FF Tactics*. Se avete amato i giochi di guerra sulle console della Sega o siete dei fissati della strategia, non fatevi sfuggire *Brigandine*. Tutti gli altri dovrebbero pensarci attentamente.

VOTO FINALE PSM: 3

UN OTTIMO GIOCO STRATEGICO CON UNA GRAFICA COSÌ COSÌ

Nectaris

IL SEGUITO DI MILITARY MADNESS SI GUADAGNA I GRADI

Purtroppo, la grafica di *Nectaris* è un po' scadente...

Dopo il fallimento del Sega Master System, molti giocatori americani e giapponesi si riversarono nei negozi per acquistare il PC Engine, una console che all'epoca aveva delle caratteristiche innovative. Un anno più tardi, quando tutti i fedeli della Sega pilotavano mammiferi acquatici blu (leggi: *Ecco*), i giocatori del PC Engine rimasero disgustati da titoli come *Keith Courage* e altre schifezze simili. Quando *Military Madness* arrivò nei negozi, i proprietari di PC Engine poterono esultare di nuovo. Anni dopo ecco finalmente il tanto atteso seguito che, come era facile immaginare, risulta ancora più affascinante e coinvolgente dell'originale.

Paragonare *Nectaris* con titoli di strategia come *Warcraft* sarebbe una cattiveria. Il gioco è molto più simile a un miscuglio tra gli Scacchi e il Risico, con molta distruzione, morte e robot giganteschi. Una delle cose migliori di *Nectaris* è l'estrema semplicità con cui ci si cala nel gioco. Basta selezionare una delle proprie unità per poter facilmente decidere in che direzione farla muovere o chi attaccare. La cosa più divertente è che ogni mezzo ha delle potenzialità specifiche, che di solito sono accoppiate a un difetto fatale. Per esempio, l'Hadrian ha un attacco a lungo raggio potentissimo, ma non ha difese se un'unità riesce ad attaccarlo da vicino. I Robot sono deboli e lenti, ma sono gli unici che possono attaccare con successo una fabbrica o una base nemica. La magia del gioco è imparare come sfruttare al meglio le varie unità per trovare sempre nuove strategie d'attacco. Purtroppo la grafica lascia molto a desiderare. Anche i filmati in computer grafica non sono nulla di eccezionale. I combattimenti vengono visualizzati con delle animazioni 3-D, che però sono troppo lente per essere apprezzate. Per rendere l'azione più veloce, la maggior parte dei giocatori le disabiliterà preferendo la versione 2-D o le modalità di "battaglia calcolata". L'interfaccia semplice e veloce e il fascino di *Nectaris* lo rendono un gioco adatto sia ai più riflessivi che agli smanettatori. La Jaleco ha regalato ai possessori di PlayStation un ottimo gioco strategico fedele alle sue radici 16-bit.

PRODOTTO: Jaleco
SVILUPPO: Hudson Soft
GENERE: Strategia

La conversione a 32-bit di *Nectaris* è riuscita alla grandel I fan dei giochi strategici possono esultare.

VOTO FINALE PSM: 4

UN GIOCO DI STRATEGIA CHE VI DIVERTIRÀ A LUNGO

R-Types

Atlus

Irem

Sparatutto

◄ La grafica sarà anche bidimensionale, ma è ancora uno sballo. Via coi disintegratori!

PIU' CHE SOLO NOSTALGIA

Durante l'ultimo anno, la PlayStation ha visto un'enormità di "vecchi" giochi riadattati per l'era 32-bit. Molte di queste compilation raccolgono dei veri classici indimenticabili. Purtroppo, rigiocare con alcuni titoli che ricordavamo mitici, ci fa rendere conto che al giorno d'oggi non sono più così divertenti. Per questa ragione eravamo un po' preoccupati quando abbiamo cominciato a giocare con la riedizione dei classici sparatutto *R-Type* e *R-Type 2*. A parte la grafica ormai un po' datata (anche se è comunque migliore del 99% degli altri classici), il sistema di gioco è ancora fantastico e il risultato finale è uno dei migliori sparatutto in commercio per PlayStation.

Come è facile aspettarsi da uno sparatutto, la trama alla base dei due giochi non è nulla di particolarmente complesso. In pratica, dovrete solo impegnarvi a distruggere orde di alieni che vogliono incenerire la Terra. La vostra nave, la R9, è l'ultima speranza di sopravvivenza per il genere umano. Quello che rese *R-Type* così unico quando uscì tanti anni fa, era la possibilità di caricare le vostre armi per renderle più potenti. Questa caratteristica, combinata con il piccolo satellite che poteva essere attaccato davanti o dietro alla vostra astronave, vi permetteva di affrontare i livelli di gioco anche con un pizzico di strategia. L'estrema difficoltà di *R-Type* è rimasta invariata, quindi i principianti degli sparatutto farebbero meglio a pensarci su prima di acquistare questa collection. La struttura e l'ambientazione dei vari livelli sono ancora piacevoli, ma la grafica delle varie astronavi e dei mostri nemici non è assolutamente paragonabile ai capolavori moderni come *Einhander*. I nemici finali sono tutti originali e molto impegnativi, ma hanno dei punti deboli che possono essere sfruttati per rendere il combattimento meno impegnativo. Uno degli avversari indimenticabili di *R-Type 1* è la grossa nave nemica che sorvolerete per tutta la durata del livello. Purtroppo in alcune aree vedrete qualche rallentamento, ma ricordiamo che questo succedeva anche nelle sale giochi, per cui l'emulazione è proprio perfetta. Concludendo, questa collection riporta su PlayStation uno dei migliori sparatutto mai uscito nella storia dei videogiochi. Se amate questo genere, non perdete questa possibilità di avere *R-Type* nella vostra collezione.

insomnya

Vendita per Corrispondenza !!!

Consegne velocissime

VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI E ACCESSORI PER LE MIGLIORI CONSOLLE AL MERCATO ED A PREZZI IMBATTIBILI !!!

Dreamcast
SEGA
PlayStation
NINTENDO 64

Disponibile da fine Novembre !!!

Per ogni informazione telefonaci o mandaci un fax
Risponderemo subito....

Chiama adesso

Prezzi speciali per i rivenditori !!!

Tutti i marchi appartengono ai loro legittimi proprietari

Il nostro negozio è in Via Albino Albini , 21
80127 - Napoli

Tel. 0815793941 Fax 0817157896

E-mail: insomnya@mclink.it

Uprising X

UN MISCUGLIO UNICO D'AZIONE E STRATEGIA

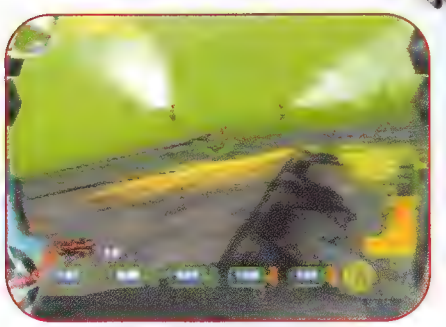
PRODOTTO: 3DO
SVILUPPO: Cyclone
GENERE: Combattimento

Trovarsi nel cuore di una grande battaglia è decisamente un'esperienza emozionante.

Uprising X è uno di quei giochi che è difficile descrivere perché sulla PlayStation non c'è nient'altro di simile. Principalmente può essere identificato come uno sparatutto in prima persona, ma le sue moltissime opzioni strategiche lo rendono qualcosa di unico. Il vostro compito sarà quello di pilotare uno speciale carro armato chiamato Wraith. Andare in giro da soli a sparare a tutto quello che si muove però, non è l'unica cosa che dovrete fare in *Uprising X*. Durante lo svolgimento del gioco potrete anche impossessarvi di certe aree di comando e costruire delle fabbriche in grado di produrre delle specifiche truppe che potrete usare durante i combattimenti. In questo modo *Uprising X* diventa una specie di *Command & Conquer* pieno d'azione e con grafica 3-D. Saper sfruttare i vostri mezzi di supporto è fondamentale per aumentare le vostre speranze di successo. Per fortuna c'è una modalità 'Training' che aiuta il giocatore a capire perfettamente la meccanica del gioco.

Il controllo è un po' complicato perché utilizza entrambe le leve analogiche sul controller Dual Shock. Dopo lo smarrimento iniziale, riuscirete a guidare il vostro Wraith con estrema facilità e apprezzerete moltissimo il sistema di comando inventato dai ragazzi della Cyclone. Con un po' di pratica riuscirete a pilotare il carro armato e a tenere sotto controllo le varie unità senza alcuno sforzo. Col procedere del gioco, gli obiettivi delle missioni diventano sempre più vari e complessi rispetto ai primi che sono del tipo "vai dal punto A al punto B". La grafica è davvero ben fatta, anche se in alcune situazioni l'effetto nebbia è un po' fastidioso. La cosa più incredibile è la fluidità e la velocità con cui scorre l'azione sullo schermo. Le varie modalità per due giocatori sono abbastanza divertenti, ma non è facile avere una buona visuale dell'azione con lo schermo diviso. Concludendo, *Uprising X* offre qualcosa di diverso e merita di essere provato almeno una volta. Speriamo che il 1999 ci porti altri titoli innovativi come questo.

A volte rimarrete a distanza di sicurezza per godervi tranquillamente gli scontri tra le vostre unità e quelle nemiche... non è bello comportarsi così, però!



Grazie a un miscuglio di azione e strategia, *Uprising X* si presenta come uno dei titoli più innovativi degli ultimi mesi.

In qualità di comandante della Wraith, dovrete impossessarvi di aree di comando del nemico e costruire delle fabbriche per lo sviluppo delle truppe.

Per riuscire a portare a termine il gioco, oltre a conquistare il territorio nemico dovrete anche difendere la vostra cittadella.

PAGELLA ★ PSM

GRAFICA	
SONORO	
CONTROLLO	
INNOVAZIONE	
PRESENTAZIONE	
LONGEVITÀ	1 ORA, 1 GIORNO, 1 SETT., 2 SETT., 1 MESE, 2 MESI

RIASSUNTO ★ GIOCO

- ▲ Il metodo di controllo è eccellente e funziona alla perfezione col Dual Shock
- ▲ C'è un'ottima modalità di 'training' che rende più facile capire i meccanismi del gioco
- ▼ Non funziona così bene senza il Dual Analog
- ▼ La modalità 'single player' è un po' troppo corta
- ▼ Ci vuole un po' per abituarsi ai controlli

VOTO FINALE PSM: 4

NON È SOLO UN'ALTRA SIMULAZIONE DI CARRI ARMATI...

PREMIER MANAGER
NOVANTA NOVE

Sezione completa dedicata alla finanza e al mercato che include anche gli accordi commerciali con gli sponsor.

Tutte le società di Serie A e B, inglesi e italiane, stagione 98/99.

FORNITORE UFFICIALE MILAN

PlayStation PAL

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Gremlin INTERACTIVE

www.gremlin.co.uk

IL CALCIO MANAGERIALE A 360°.

Premier Manager 99 è una simulazione di calcio manageriale completa ed accurata che include ogni dettaglio della gestione calcistica dall'allenamento alle trasferte, dal delicato equilibrio del calcio mercato alle problematiche dei diritti televisivi. La versione in italiano è supportata da un testimonial d'eccezione: Alberto Zaccheroni.

- Statistiche complete su squadre e giocatori aggiornate a tutto il '98.
- Sistema di selezione unico per scegliere il proprio stile di gioco e decidere come e con quale intensità interferire nelle problematiche della squadra.
- Le squadre e i giocatori sono curati nei minimi dettagli, nulla è lasciato al caso compresi i dati sulle singole carriere.

Cidiverte ITALIA

al gioco ti converte.

www.cidiverte.it

C.D. VERTE ITALIA S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. 0331226900 - Fax 0331226999

Metal Gear Solid

▲ Snake interroga il capo dei DARPA riguardo il Metal Gear Rex. Sfortunatamente quest'uomo non può dargli molte spiegazioni visto che... beh, scopritelo da soli!

PRODOTTO
Konami
SVILUPPO
Konami
Azione/Avventura

◀ Quando vi nascondete dietro a un oggetto, la telecamera si sposta per aiutarvi a vedere cosa c'è dall'altra parte.

FINALMENTE IL CAPOLAVORO PER PLAYSTATION ANCHE IN ITALIANO

Molti di voi si sono chiesti perché non abbiamo fatto prima una recensione del mitico *Metal Gear Solid*. La risposta è semplice, stavamo pazientemente aspettando la versione completamente in Italiano di questo splendido gioco.

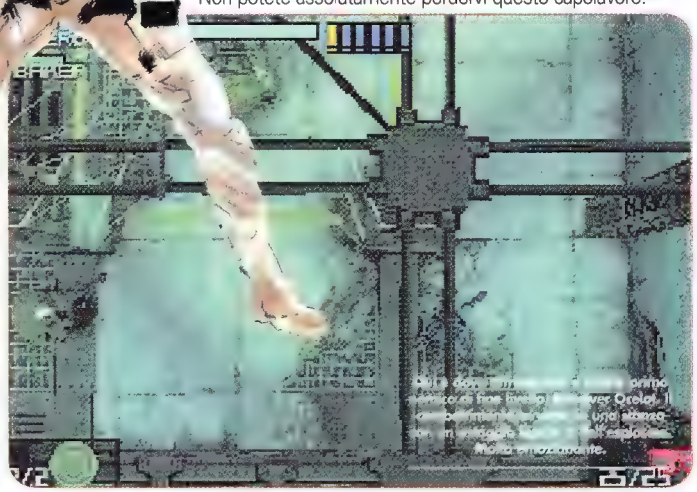
Giocare a *MGS* è come essere protagonisti di un film d'azione. Se non capite perfettamente la trama vi perderete gran parte del divertimento che questo titolo ha da offrire. Grazie al duro lavoro della Halifax e alla supervisione di mamma Konami, *Metal Gear Solid* arriva nei negozi completamente in Italiano. Questo significa che dal manuale d'istruzioni fino ai dialoghi del gioco, tutto sarà nella nostra lingua madre.

La storia narra di un gruppo di super soldati chiamati Fox Houd che si ribellano all'alto comando e prendono possesso di una base in Alaska. Questo gruppo di combattenti specializzati minaccia di lanciare un missile nucleare se le loro richieste non verranno soddisfatte entro un determinato tempo. La base in cui si sono barricati sembra inattaccabile, l'unica speranza di fermarli è richiamare in servizio un ex-membro della Fox Hound, il mitico Solid Snake. Voi prenderete i comandi di questo eroe e dovrete riuscire a infiltrarvi nella base nemica, salvare degli ostaggi e fermare il missile atomico. Insomma, cose d'ordinaria amministrazione.

Principalmente il vostro compito è quello di muovervi nella base senza farvi vedere dai soldati avversari, ma spesso sarete comunque coinvolti in emozionanti combattimenti contro gli altri membri della Fox Hound.

Tutto il gioco è realizzato in 3-D con una grafica semplicemente incredibile ed estremamente realistica. La cura del dettaglio e del particolare vi lascerà più volte a bocca spalancata. Il sonoro, la musica e gli effetti speciali sono degni di un grande film hollywoodiano. Anche la trama è veramente avvincente e piena di colpi di scena, ma alcuni dialoghi sono un po' troppo lunghi e noiosi. La traduzione in Italiano è di ottimo livello e contribuisce a farvi entrare maggiormente nella storia. L'unico reale difetto del gioco è che finisce troppo presto. In definitiva, è valsa la pena attendere tutto questo tempo per poter giocare a *Metal Gear Solid*. Attualmente non ci sono altri giochi per PlayStation che possano tenergli testa.

Non potete assolutamente perdervi questo capolavoro.



PAGELLA ★ PSM

GRAFICA
SONORO
CONTROLLO
INNOVAZIONE
PRESENTAZIONE
LONGEVITÀ

RIASSUNTO ★ GIOCO

▲ [illegible]
▲ Musica e sonoro di altissima qualità
▲ Graficamente non [illegible] PlayStation
▼ La storia è un po' troppo lunga
▼ I numerosi colpi di scena potrebbero confondere i giocatori meno attenti alla trama

VOTO FINALE PSM: 5
UN CAPOLAVORO CHE NON PUÒ MANCARE NELLA VOSTRA COLLEZIONE

C'È CHI LE PARTITE LE COMPRA.

E CHI PRIMA LE NOLEGGIA.

Da Blockbuster puoi comprare tutte le partite che vuoi, scegliendo tra l'ampia e conveniente offerta dei videogames. E da oggi le partite puoi anche noleggiarle, prendendo la tua copia tra le tante disponibili. Puoi provare e riprovare il tuo videogame e, se decidi di comprarlo, ti rimborsiamo il prezzo del noleggio. Non hai la console? Noleggiala. Perché l'importante è Giocare.

Play A BLOCKBUSTER® Night

BLOCKBUSTER VIDEO

http://www.blockbuster.it

LE RECENSIONI DEI LETTORI

Inviate le vostre recensioni al nostro indirizzo: PSM c/o Play Press Publishing – Viale delle Milizie 34 – 00192 Roma o tramite posta elettronica a: playpres@uni.net.
Ogni mese sceglieremo le migliori recensioni tra quelle che riceveremo. Ricordate di non scrivere troppo e date il massimo.

E' il caso di dirlo:
CI AVETE SORPRESO!

Pensavamo foste in gamba, ma non finite più di stupirci. La redazione è invasa da un quintale di lettere che ci chiedono di tutto, e moltissime contengono delle recensioni che i più temerari tra voi hanno voluto proporci. Abbiamo scelto le migliori tre e, oltre a pubblicarle, abbiamo deciso di premiare i "tre coraggiosi recensori" con il Virtual Power Wing riprodotto qui sotto. Bene, questa ormai è una consuetudine e le vostre recensioni avranno una pagina fissa su PSM: chi sarà così bravo da venir pubblicato riceverà premi galattici!

I premi sono stati offerti dalla HALIFAX SpA Milano
www.halifax.it

HALIFAX

Ci sono 3 Virtual Power Wing che vi aspettano.

Bomberman World

E' proprio vero: i duri non muoiono mai. E tra questi non poteva certo mancare Bomberman (per gli amici Dinablaster) che si ripropone oggi sulla console più amata da tutti (On de world). Per chi non avesse mai giocato a questo classico (spero molto pochi) lo scopo del gioco si potrebbe riassumere nel fare esplodere gli avversari a suon di mega petardi.
In realtà *Bomberman* rappresenta per gli amici più intimi un qualcosa di più, una sfida eterna e spassosissima che in questo capitolo viene arricchita grazie a nuove opzioni, nuovi personaggi ed una buona trama. Quattro terroristi galattici che rappresentano i quattro elementi della terra hanno occupato quattro pianeti del vostro sistema solare. Come in tutti i giochi accade che voi siete l'eroe che dovrà neutralizzare i cattivoni. Ma il bello del gioco sta nella modalità arcade-multiplayer che, a mio giudizio e secondo un sondaggio a cui hanno partecipato persino mio zio e i miei cugini è la migliore in assoluto per la sua strepitosa giocabilità. Le cose più innovative sono le opzioni. Potrete infatti teletrasportarvi, schiaffeggiare le bombe e gli avversari, aumentare di potenza le vostre bombe e sganciarne a milioni (beh… non esageriamo!).
Insomma, che dirvi di più se non che potete giocare fino a cinque persone, scegliere tra una decina di personaggi disponibili e… che un gioco per multiplayer così bello non lo troverete da nessun'altra parte!
BOMBERMAN WORLD: Una vera bomba!!!

Bonini Cristian
Scandiano (RE)

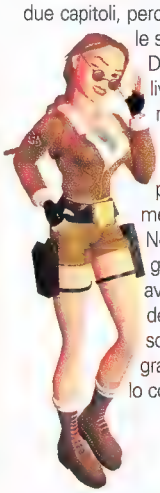
Wild Arms

E' difficile recensire un GDR dopo l'apparizione di *Final Fantasy VII*, ma dobbiamo dire che *Wild Arms* è probabilmente uno dei pochi titoli a poter uscire dal confronto a testa alta.
Wild Arms è una specie di ibrido tra l'action-adventure alla *Zelda* e il GDR classico alla *FFVII*: del primo ha la possibilità di poter interagire direttamente con gli oggetti ed i fondali del secondo la meccanica dei combattimenti a turni.
Nel gioco si controllano tre personaggi, 2 ragazzi e una ragazza, ognuno con delle caratteristiche peculiari che permettono di superare determinati ostacoli.
La grafica durante il gioco è in 2D con ripresa dall'alto mentre i combattimenti in 3D dinamico cambiano inquadratura ad ogni azione dei personaggi; di certo la grafica risente del peso degli anni essendo *Wild Arms* un gioco uscito in America da più di un anno.
Per quel che riguarda il sonoro penso che si tratti della miglior colonna sonora che abbia mai ascoltato, le musiche infatti sembrano uscite da un western di Sergio Leone e benché non eccessivamente varie ben si adattano allo spirito dell'avventura.
Il gioco necessita di non meno di 50 ore per essere terminato al 100% e vi assicuro che per scoprire luoghi segreti come l'Abisso ne serviranno molte di più.
Di sicuro un acquisto obbligato per gli amanti dei GDR e dei buoni giochi in generale.

Andrea Speradino
Macerata

Tomb Raider III

Tutti zitti!!! C'è una grande notizia: Lara Croft è tornata! Ebbene sì, la bella Lara è tornata con il terzo capitolo della saga *Tomb Raider*. I miglioramenti sono tantissimi, soprattutto nella grafica e nella struttura dei livelli. Il Texture Mapping non è più a quadratini ma a triangoli, ciò fa sparire tutti i piccoli spazi che c'erano tra un quadratino e l'altro. Le luci sono multicolore e cambiano totalmente l'atmosfera, questo nuovo effetto permette di creare fenomeni atmosferici come la nebbia, la pioggia e la neve. L'effetto acqua è stato migliorato, con tipici cerchi concentrici quando Lara si tuffa o si muove in acqua, peccato che quelli della Core non abbiano capito che non esistono bolle perfettamente rotonde! Un nuovo fattore che influirà sui rompicapi è quello delle sabbie mobili in cui Lara si potrà muovere senza perdere aria, ma solo in certi punti. Lara avrà nuove mosse, come quella di andare a gattoni o di appendersi ai soffitti! Nuove saranno le armi, come l'Aquila del Deserto o il Bazooka, ma anche il sistema di salvataggio, che si basa sulla ricerca di cristalli per poter salvare, cosa che aggiunge suspance al giocatore. La struttura dei livelli è fatta in modo che il giocatore non debba esplorare tutto il livello per superarlo; il gioco è una miscela dei primi due capitoli, perché c'è dentro l'avventura ma anche le sparatorie…



Dopo aver superato i primi quattro livelli ambientati in India, un esploratore di nome Willard nel FMV vi ingaggerà per partire alla ricerca di altri tre artefatti dai poteri particolari sparsi per il mondo; in un'isola del Pacifico meridionale, a Londra e nel deserto del Nevada negli USA. Voi potrete scegliere quale fare per primo e quando li avrete completati tutti, potrete accedere al livello dell'Antartide. In tutto sono 20 livelli da sballo per un gioco grandioso, adatto agli avventurosi: ve lo consiglio! Ciao!

Raffaele Mezzanotte
Parma

PlayStation 1999

Che anno! CHE ANNO!!! Il 1998 ci ha regalato una vera valanga di incredibili giochi per PlayStation. Tutte le grandi promesse sono state mantenute e la nostra adorata console ci ha regalato emozioni che difficilmente dimenticheremo. Ora però dobbiamo smetterla di pensare. E' giunto il momento di scoprire cosa ci attende in questo 1999. Ormai ci sono più di 50 milioni di PlayStation sparse in giro per il mondo e di conseguenza tutte le case di sviluppo più importanti stanno al lavoro per creare qualcosa di assolutamente indimenticabile. Per rendere tutto più emozionante, la Sony si appresta a lanciare la PocketStation e ha iniziato a rivelare le caratteristiche tecniche dell'attesissima PlayStation 2.

Visto che la Sony ha le labbra blindate e non rivela nulla dei suoi progetti futuri, noi abbiamo pensato di spostare la nostra attenzione sui gruppi di sviluppo più interessanti. In fondo sono stati i loro giochi a trasformare la PlayStation nella console più venduta di questo fine millennio. Abbiamo parlato con tutti i programmatori più importanti e abbiamo chiesto loro di raccontarci cosa pensano possa accadere nel 1999. Abbiamo anche chiesto lumi sui loro giochi e sul futuro della PlayStation. Leggete bene le loro risposte, e capirete perché il 1999 sarà un'annata meravigliosa. Sedetevi comodi, prendete una bibita ghiacciata e preparatevi a conoscere tutti gli uomini più importanti del mondo del divertimento elettronico. Solo PSM poteva darvi tanto!

Il Cast

Abbiamo fatto il possibile perché tutte le maggiori case produttrici di videogiochi fossero rappresentate in questo articolo. Ora non perdiamo altro tempo e iniziamo le presentazioni.

Bing Gordon, Vice Presidente Esecutivo e Capo dell'Ufficio Creativo della Electronic Arts

Jon Sloan, Direttore del Marketing della Konami America

Mike Fischer, Direttore del Marketing della Namco America

Kelly Flock, Presidente dei 989 Studios

Rob Dyer della Eidos

Ron Chaimowitz, Presidente e CEO della GT Interactive

Brian Fargo, CEO dell'Interplay

Bobby Kotick, dirigente e CEO della Activision

Bill Gardner, Presidente della Capcom Entertainment

Jason Rubin, Presidente della Naughty Dog

Mark Beaumont, Vice Presidente Esecutivo della Psygnosis

Brian Farrell, Presidente e CEO della THQ

La Maga Zara, allevata dagli Zingari?

1-D&R con le case produttrici

1. Il '99 sarà l'anno in cui la PlayStation raggiungerà il massimo del suo successo?

989: Esaminando l'andamento delle console precedenti, il 1998 dovrebbe essere stato l'anno in cui i programmatori hanno sfruttato al massimo il potenziale tecnico della console Sony. Se la storia si ripete, nel 1999 dovrebbero uscire i titoli più innovativi dal punto di vista delle idee. In realtà io sono convinto che la PlayStation abbia le carte in regola per rompere con la tradizione. Nel 1999 vedremo altri titoli in grado di spremere al massimo le potenzialità della macchina Sony. Probabilmente la PlayStation arriverà senza fatica all'anno 2000, quando sarà pronta a passare il testimone al suo successore.

Activision: Nel 1999 la PlayStation continuerà a essere la console più venduta al mondo. Crediamo che il prezzo scenderà ulteriormente e che la Sony tenterà di conquistare nuovi mercati internazionali. Per le case di sviluppo dei giochi, una base più ampia di acquirenti significa dover produrre titoli ancora più spettacolari per cercare di aumentare ulteriormente le vendite.

Capcom: Attualmente le vendite di PlayStation stanno diminuendo. Questo vuol dire che hanno raggiunto il mercato primario. Ora la Sony cercherà di espandersi in nuovi settori. La PlayStation deve ancora raggiungere la penetrazione di mercato ottenuta in America dal Nintendo 8 bit. Quella semplice console riuscì ad affascinare un pubblico che non aveva mai sentito parlare di videogiochi. Negli USA, il Nintendo 8 bit era più venduto delle biciclette. Ogni ragazzo voleva assolutamente quella console. Anche se può sembrare strano, la PlayStation non ha ancora raggiunto questa diffusione sul mercato.

EA: Sì. Certi giochi 3D della nuova generazione contribuiranno a questo successo. Inoltre gli acquirenti hanno ormai piena fiducia nella Sony e nella garanzia del suo marchio. Anche un nuovo abbassamento del prezzo dovrebbe fare la sua parte.

Eidos: Lo sarà, a meno che non arrivi a sorpresa la nuova PlayStation. Questo potrebbe distogliere noi sviluppatori dall'ideare giochi per l'attuale console.

GT Interactive: Molto probabilmente! La PlayStation può contare su una vasta libreria di giochi, un prezzo competitivo e una base di venduto enorme. Questi tre fattori ne alimenteranno il successo.

Interplay: Basandosi sul trend delle vendite e sul fatto che non ci sarà nuovo hardware competitivo fino alla fine del 1999, credo che anche quest'anno sarà tutto all'insegna della PlayStation.

Konami: Credo che dipenda da come definiate la parola successo. In termini di quantità di console vendute ai consumatori, la risposta è sicuramente affermativa. Il numero di PlayStation vendute continua a crescere senza sosta. La risposta è affermativa anche in termini di giochi disponibili. Ma è l'ultimo punto che interessa di più noi produttori di software. Con una quantità di titoli così vasta diventa sempre più difficile produrre qualcosa in grado di attirare l'attenzione della gente. Anche dei titoli qualitativamente validi come i nostri, hanno delle difficoltà nell'emergere dal marasma generale.

Namco: Dal punto di vista di un editore di software, certo, il '99 sarà l'anno migliore. Il numero di PlayStation è ogni giorno più alto e in poco tempo la console Sony riuscirà a sorpassare il successo del Super Nintendo e del Megadrive. Inoltre i cervelloni della Sony CEE stanno facendo un ottimo lavoro per conquistare una fetta di mercato sempre più ampia. Assai più ampia di quelle che i videogiochi hanno raccolto in passato. Comunque tutto dipende dalla continua uscita di ottimi giochi. Noi della Namco ci daremo da fare per rendere il 1999 un anno memorabile.

Naughty Dog: Sì, la console continuerà a vendere come nel 1998... il che vale a dire che supererà del doppio o anche di più qualsiasi altra console mai uscita. La mia opinione è che il prezzo si abbasserà a sotto le 200.000 Lire nel corso dell'anno, ma solo il tempo potrà dirci se ho ragione. Il software vedrà il suo anno migliore. Durante le prossime feste si raggiungerà il massimo. Ricordate, durante le prossime feste i possessori di PlayStation l'avranno comprata da meno di due anni. Per costoro la PlayStation è una novità. Venderanno moltissimo i marchi famosi e quelli pubblicizzati in TV. Potrebbe non essere l'anno adatto per lanciare una nuova serie di giochi.

Psygnosis: Sembra che le cose stiano così. Le vendite continuano ad andare forte nei negozi e le proiezioni per il nuovo anno confermano questa crescita. Molto probabilmente la console Sony diverrà presto il sistema di videogiochi più venduto nella storia del divertimento elettronico. I presagi per il prossimo anno sono davvero ottimi per la PlayStation.

Square EA: Il successo della PlayStation continuerà a crescere. Esaminando il genere di giochi in uscita e le strategie di mercato, possiamo capire come la Sony stia attualmente cercando di conquistare nuovi utenti (rivolgendosi a un pubblico di giovanissimi come clienti). Riuscire in questo sarà importante per la PlayStation e per la futura PS2. In pratica si può dire che il successo della console Sony dipenderà dalle nuove generazioni.

THQ: Crediamo che in termini di giochi venduti, il 1999 sarà l'anno di maggior successo per la PlayStation. Speriamo che il prezzo cali sotto le 200.000 Lire per riuscire ad avvicinare i giocatori più giovani.

2. Che sfide dovrà affrontare la PlayStation nel '99?

989: Per noi sviluppatori di giochi, la sfida più grossa sarà quella di creare titoli migliori di *NFL Gameday '99, Syphon Filter, Tobu, Spyro, Gran Turismo* e altri. Il DreamCast è però meno minaccioso di quanto ci aspettassimo.
I giochi presentati al Tokyo Game Show sono decisamente pochi e non eccezionali. La Nintendo continuerà a sopravvivere soprattutto in America, dove è riuscita a conquistare una buona fetta di mercato. Credo che le battaglie più interessanti saranno proprio combattute negli USA. La Nintendo e la Sega faranno di tutto per riappropriarsi del loro territorio.

Activision: Il mercato si è saturato per l'abbondanza di titoli disponibili per PlayStation. Probabilmente il prezzo dei giochi calerà ancora per cercare anche di fronteggiare il pericolo pirateria. La priorità per le case produttrici di software è quella di differenziare bene le varie esperienze di gioco.

Capcom: La PlayStation dovrà raccogliere la sfida del sistema Dreamcast. Inoltre la Sony dovrà obbligatoriamente riuscire a conquistare il pubblico dei più giovani.

EA: Mi piacerebbe vedere la PlayStation raggiungere un nuovo gruppo di utenti, quelli che non hanno comprato un sistema negli ultimi cinque anni. Questi venticinquenni non amano il mondo dei videogiochi, ma PlayStation potrebbe riuscire a convertirli.

Giochi Caldi Del '99

Non è un segreto che il 1999 sarà un'annata ottima per i fan della PlayStation. Usciranno moltissimi nuovi giochi con un alto potenziale. Abbiamo cercato di raccogliere le idee sui migliori titoli in uscita nel nuovo anno e abbiamo provato a immaginare quali altre grandi sorprese ci attendono.

R4: Ridge Racer Type 4

E' tornata la prima serie di corse della Namco, ed è un capolavoro. *R4* ha una grafica incredibile e inoltre ha mantenuto la sua classica giocabilità in stile Sala Giochi. Potrete scegliere tra un sacco di macchine e una varietà incredibile di modalità di gara. Questo è uno dei titoli più attesi.

Final Fantasy VIII

Basta! Non ne possiamo più di aspettare! Il GDR della Square è forse uno dei giochi più attesi in tutto il mondo. Ha una storia coinvolgente e una grafica accattivante. Dovremo però attendere per tutto il '99 per poterci giocare almeno in Inglese.

▲ *R4* ha una grafica sconvolgente e alcune modalità di gioco davvero affascinanti!

Eidos: Bisogna cogliere l'occasione, ignorare il disturbo della concorrenza e raggiungere nuovi tipi di giocatori. La PlayStation potrebbe diventare un elettrodomestico di massa, come il videoregistratore.

GT Interactive: Si inizia a far sentire una certa concorrenza da parte di altre console come il Dreamcast della Sega. Una delle sfide più grandi per la Sony, così come per noi programmatori, sarà riuscire a creare giochi in grado di non far allontanare il pubblico dalla PlayStation.

Interplay: La PlayStation ha le carte in regola per approfittare del momento positivo. Il solo problema che dovrà affrontare è cercare di evitare che i giocatori rivolgano la loro attenzione verso il Dreamcast.

Konami: C'è una sfida che tutti i produttori di console devono affrontare: assicurarsi che gli acquirenti non inizino a pensare di avere un prodotto vecchio e incapace di dar loro nuove esperienze di gioco. Come sapete, molti degli appassionati più accaniti stanno scrutando l'orizzonte nell'attesa della "grande novità", cioè la PlayStation 2. In questo caso potrebbero essere riluttanti a spendere soldi per l'attuale PlayStation. Questo è un problema che hanno tutti i programmatori e le case produttrici di console fin dai tempi degli 8 bit. Comunque, finché gli editori continueranno a proporre dei buoni giochi, l'interesse dei consumatori continuerà a essere alto. La Sony è riuscita a pubblicizzare bene la sua console e sono sicuro che continuerà a farlo.

Namco: Credo che la sfida più grande della Sony sia quella di non dare per scontato il futuro. La Nintendo (nei giorni degli 8 bit) e la Sega (ai tempi del 16 bit) hanno dato per scontato il successo delle loro macchine future. La Sony può essere la vincitrice nella generazione attuale, ma è importante che non abbandoni le strategie che l'hanno portata al successo. La cosa più importante è che continuino a valorizzare e dare aiuti alle ditte produttrici di software. La produzione di giochi da parte della Sony è cresciuta tantissimo rispetto al 1995, anno di lancio della PlayStation, ma anche in questo modo noi sviluppatori esterni siamo responsabili al 100% del successo o del fallimento di un sistema. Fortunatamente la Sony continuerà a sostenere le case produttrici in modo che possano continuare a produrre ottimi software per PlayStation.

Naughty Dog: Nel '99 la PlayStation dovrà affrontare i primi veri concorrenti. Il Dreamcast dovrebbe uscire alla fine del '99 anche sul mercato occidentale, ma al DOPPIO del prezzo della console Sony (forse L. 400.000) e potrà contare su un pubblico molto limitato (meno di un milione di Dreamcast contro gli oltre 15 milioni di PlayStation). Il Nintendo 64 cadrà sempre più giù, sia come vendite che come disponibilità di giochi. Questo soprattutto a causa dell'alto costo delle cartucce e del limitato numero di titoli in uscita. Anche in Giappone l'N64 deve considerarsi morto. La sfida principale della PlayStation è stare al passo col suo successo. La console Sony ha raggiunto il livello di saturazione del mercato. Verso la fine del '99 è probabile che la PlayStation avrà raggiunto un numero di giocatori più alto rispetto a qualunque console precedente (esclusi i portatili). In altre parole, durante il '99 la Sony dovrà allargare ulteriormente il suo mercato e preparare le basi per il lancio del nuovo sistema.

Desideri Personali:

Chris: Spero davvero che continueremo a vedere giochi sempre più innovativi. Il sistema comincia a invecchiare e potrebbe diventare difficile per le varie compagnie continuare ad avere lo stesso entusiasmo. Non mi fraintendete, sono sempre contento di giocare con l'ultimo *Resident Evil, Tekken, Street Fighter,* ecc. Ma dobbiamo bilanciare questi titoli con roba nuova. Spero che la Sony continuerà a incoraggiare le case di sviluppo a dare fondo alla loro creatività.

Psygnosis: La difficoltà maggiore sarà quella di continuare a creare giochi d'alta qualità in grado di sfruttare al massimo le potenzialità della PlayStation. Attualmente ci sono un'infinità di giochi disponibili. Quest'anno ce ne sono stati 300. Logicamente, col crescere della quantità diventa sempre più difficile mantenere alta la qualità. So che la Sony si preoccupa molto di questo problema. Inoltre ci sono altri due sistemi con cui confrontarsi: l'N64 e il Dreamcast. Nel caso della Nintendo è impossibile capire cosa abbiano intenzione di fare a causa dei problemi finanziari che hanno. Il loro successo recente è basato sulla quantità di giochi usciti per la loro piattaforma, ma dovranno abbassare i prezzi se vorranno rimanere concorrenziali rispetto alla PlayStation. Il Dreamcast potrebbe guadagnare una buona fetta di mercato, ma anche se avrà successo tutto avverrà in modo graduale. Insomma, la PlayStation dovrebbe rimanere la regina delle console ancora per un anno.

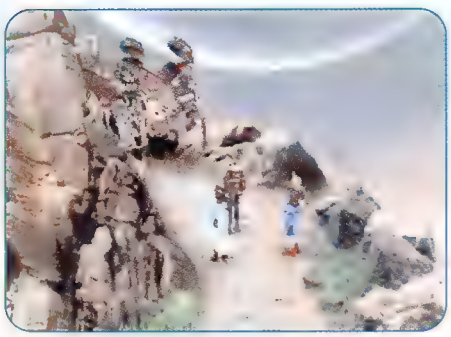
Square EA: La Sony deve cercare di non perdere terreno mentre si prepara a lanciare la nuova console. Per riuscirci deve produrre dei titoli in grado di non far allontanare i giocatori dal suo sistema. E' importante evitare che la gente pensi che il Dreamcast rappresenti il futuro, mentre la PlayStation il passato. Nel frattempo il lancio della PocketStation potrebbe essere una mossa particolarmente indovinata.

THQ: La maggiore sfida nel '99 per la PlayStation è riuscire a far scendere il prezzo sotto le 200.000 Lire. Crediamo che una politica di questo tipo potrebbe essere fondamentale per continuare a guidare il mercato. Logicamente sarà importantissimo continuare a produrre giochi di qualità, ma crediamo che la Sony e le altre case di programmazione possano riuscirci.

3. Pensate che ormai sia stato utilizzato tutto il potenziale della PlayStation, o credete che ci sia ancora qualcosa che può essere fatto per migliorare i giochi?

989: Noi cerchiamo sempre di migliorare i giochi per PlayStation e crediamo che nel 1999 i nostri sforzi saranno premiati. Sì, nei mesi venturi continueremo a spremere la PlayStation.

Activision: Attualmente non ci sono giochi in grado di sfruttare al 100% il potenziale della PlayStation. Nei prossimi anni i programmatori continueranno a trovare nuovi modi per spremere ogni goccia di potere della PlayStation. Grafica, sonoro e giocabi-



▲ ***FFVIII* è il titolo più atteso dell'anno. Speriamo che valga la pena aspettare tutti questi mesi.**

Dopo aver visto la demo distribuita con *Brave Fencer* siamo sicuri che questo titolo supererà persino le più rosee previsioni.

Resident Evil 3

Resident Evil 2 è stato uno dei nostri giochi preferiti e ci aspettiamo che il terzo capitolo sia il migliore della serie. Nessuno sa che aspetto avrà il gioco, ma si dice che sarà l'inizio di una nuova storia (quella precedente verrà completata sul Dreamcast nel gioco *Resident Evil: Code Veronica*). La sola cosa certa che sappiamo su *RE3* è che il gioco sarà più grande e difficile rispetto alla versione precedente.

▲ **Secondo la Capcom, la nuova serie di *Resident Evil* sarà ancora più tenebrosa e paurosa della prima.**

lità verranno portati a livelli inimmaginabili.

Capcom: La nostra divisione di ricerca e sviluppo è una tra le migliori dell'industria dei videogiochi. Per questo credo che nei prossimi mesi i nostri programmatori vi stupiranno con cose che prima si pensavano impossibili su una console come la PlayStation. Purtroppo dobbiamo ammettere che alcune limitazioni tecniche (come la poca RAM disponibile) ci impediscono di fare delle buone conversioni di titoli da sala giochi. Per questa ragione eviteremo di portare su PlayStation dei titoli come *Marvel vs. Capcom*.

EA: Certamente. Nel '99 vedrete animazioni migliori, maggiore velocità e più cura del dettaglio. Inoltre verrà anche migliorato l'uso delle memory card e del Dual Shock.

Eidos: Aspettate di vedere *Legacy of Kain: Soul Reaver* e *Omicron*, poi rifatemi la domanda...

GT Interactive: Uno dei benefici di lavorare su una console ormai affermata è che i programmatori conoscono tutti i suoi pregi e difetti. I gruppi di sviluppo più esperti, come la Oddworld Inhabitants con *Abe's Exoddus* e la Single Trac con *Rogue Trip* e *Streak* hanno spinto ai limiti l'hardware della PlayStation. Il risultato è un'esperienza di gioco più coinvolgente.

Interplay: Sembrano esserci infiniti modi per spremere potenza da una macchina. Ricordo che la qualità dei giochi per Apple II migliorava sempre di più, anche dieci anni dopo la sua uscita.

Konami: C'è sempre spazio per ottenere qualcosa di meglio da una console. Vi ricordate il Nintendo 8-bit? I giochi più belli sono usciti proprio alla fine del suo ciclo vitale. E' stato solo dopo tre anni che i programmatori hanno trovato nuovi metodi per migliorare i loro prodotti (programmando direttamente il chipset). Insomma, credo che la PlayStation potrà stupirci ancora.

Namco: Assolutamente! *R4: Ridge Racer Type 4* è il classico esempio della potenza ancora disponibile nella PlayStation. Quando uscì *Gran Turismo*, nell'aprile del 1998, molta gente sostenne che non sarebbe stato possibile fare di meglio dal punto di vista tecnologico. Beh, indovinate? *R4* è miglia avanti! Ha una grafica superiore e degli stupefacenti effetti luminosi. Inoltre è dotato del motore 3D più veloce e fluido mai creato. Questo gioco vi farà vedere quanto ha ancora da offrire la PlayStation.

Naughty Dog: Il titolo della Naughty Dog del '98, *Crash Bandicoot: warped*, mette in mostra tantissimi effetti visivi all'avanguardia. Ha anche delle sezioni di codice scritte nel lontano 1994 per il primo *Crash*. Il gioco che la Naughty Dog farà uscire alla fine del '99 è stato riscritto da capo usando la base di conoscenze accumulate in questi anni di lavoro sulla PlayStation. Non farà parte della serie di *Crash*, perché abbiamo cambiato completamente il motore. Nel '99 aspettatevi molte sorprese dalla Naughty Dog. Vi faremo vedere di cosa è realmente capace la PlayStation.

Alessandro: Siamo nel 1999 e la PlayStation vanta un catalogo di oltre 500 giochi. Questo grande incremento nella produzione purtroppo sta dando vita anche a moltissimi titoli di bassa qualità. Come giocatore, mi sento spesso preso in giro da alcuni prodotti veramente orribili. Forse alcune case di sviluppo pensano che i giocatori siano così scemi da acquistare qualsiasi titolo col marchio PlayStation.
Spero che quest'anno questa tendenza si fermi e ricomincino a uscire giochi innovativi e di alto livello. Spero anche che l'intera industria dei videogiochi dimostri più rispetto per noi acquirenti. Mi piacerebbe vedere più titoli tradotti in Italiano e meno fregature nascoste dietro a una licenza importante. La PlayStation merita ancora molto. Lunga vita alla PlayStation!

Psygnosis: La Psygnosis è già entrata nella terza o nella quarta generazione di giochi per PlayStation e ancora riusciamo a trovare nuove scappatoie per spremere altre caratteristiche da questa console formidabile. Nei nostri prossimi giochi potrete ammirare nuovi effetti grafici e tecniche di programmazione all'avanguardia. Tutte le nuove versioni delle nostre serie più famose saranno migliorate moltissimo.

Square EA: Al tempo dell'uscita di *FFVII*, credevamo di aver creato un gioco che utilizzasse al massimo il potenziale della PlayStation. In *FFVIII* siamo riusciti a migliorare tutto moltissimo. Grazie alla costante evoluzione della tecnologia potremo fare ulteriori passi avanti. Per ora dobbiamo ammettere che puntiamo moltissimo sulla "PocketStation".

THQ: Col passare del tempo i programmatori conoscono una console sempre più approfonditamente. Questo permette loro di trovare sempre nuovi metodi per migliorare le cose. Per il Super Nintendo continuarono a uscire giochi eccezionali finché la console non sparì del tutto.

4. La PlayStation uscirà presto di scena? Quando pensate che sia il momento migliore per lanciare la PlayStation 2?

989: Attualmente non ci sono segni che indichino un'uscita di scena della PlayStation. Ogni anno è cresciuto il numero di console vendute e attualmente viene considerata un fenomeno di massa. Ci sono un sacco di domande in attesa di risposte prima di poter fornire un'opinione seria sull'uscita di un altro sistema. A seconda del prezzo stabilito, delle caratteristiche tecniche, dei tempi di sviluppo per i giochi, ecc... ci sono molti modi di introdurre un nuovo sistema. Per me, dovrebbe essere lanciata una nuova console solo quando quella precedente ha un calo di vendite maggiore al 30%. In questo modo si dovrebbe essere in grado di immettere sul mercato almeno un milione di unità del nuovo sistema entro i primi sei mesi.

Activision: Ci aspettiamo che la PlayStation continui a vendere bene fino al Natale del 2001. Cosa ancora più importante, ci aspettiamo che le vendite dei giochi continuino ad andare bene per molti anni ancora. Pensiamo che la Sony lancerà il nuovo sistema alla fine del 2000.

Capcom: Secondo noi ci sono già dei segni di rallentamento della PlayStation. Ora è possibile acquistarla in qualsiasi negozio e non solo in quelli specializzati in videogiochi ed elettrodomestici. Questo è un segno chiaro che siamo molto avanti nel ciclo vitale della PlayStation. Direi che la PS 2 dovrebbe essere presentata alla fiera americana del giocattolo del febbraio 2000 e messa in vendita in autunno.

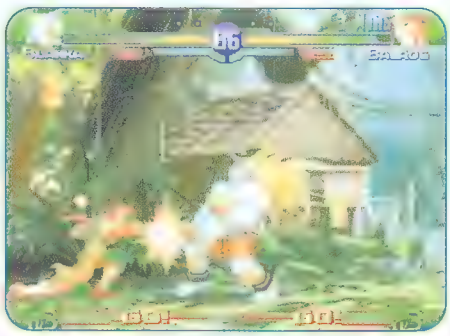
Legacy Of Kain: Soul Reaver

Quando leggerete queste righe, probabilmente *Kain II* dovrebbe già essere nei negozi. La sua grafica all'avanguardia, la sua storia avvincente e la sua atmosfera accattivante lo rendono uno dei titoli più spettacolari mai realizzati. In questo seguito dovrete aggirarvi per giganteschi mondi 3D, alla ricerca di anime da risucchiare. Inoltre potrete passare dal piano materiale a quello spiritico per poter risolvere alcuni enigmi del gioco. Bellissimo!!!

Street Fighter Alpha 3

Wow! Il grande picchiaduro 2D della Capcom sta per arrivare in esclusiva sulla PlayStation e sembra

▲ **Grazie alla sua grafica eccellente e a una storia da brividi, *Kain II* sembra essere uno dei migliori giochi del 1999.**



▲ **Nel 1999 la Capcom ci delizierà con un'eccellente conversione di *Street Fighter Alpha 3*.**

EA: La PlayStation avrà ancora vita lunga. Il prossimo sistema potrebbe uscire nel settembre 2000.

Eidos: Vedi le nostre risposte precedenti per le prime due domande. Il Natale 2000 potrebbe essere un buon periodo per il lancio del nuovo Hardware.

GT Interactive: La penetrazione di mercato della PlayStation, il prezzo e l'immenso catalogo di giochi, favorirebbero la sopravvivenza di questa console anche se dovesse uscire la PlayStation 2. Per questa ragione siamo convinti che non la vedremo uscire di scena tanto presto.

Interplay: Se il Dreamcast avrà successo, credo che la Sony tirerà fuori prima la sua nuova console. Se la Sony continua a realizzare giochi di qualità non ci sarà molto spazio per la concorrenza, per questo credo che la PS2 non uscirà prima del 2000.

Konami: Uscirà quando la Sony reputerà che sia arrivato il tempo di farla uscire. Attualmente non me la sento di fare alcuna previsione.

Namco: E' nella natura umana pensare sempre a qualcosa di nuovo, ma mi dispiace che le chiacchiere sulla PlayStation 2 distolgano l'attenzione da un sistema così incredibile come è l'attuale PlayStation. Mi piacerebbe che la PlayStation 2 non uscisse troppo in fretta. Naturalmente la Sony e le case produttrici di Software dovrebbero eliminare i preconcetti su quello che è in grado di fare un gioco per console e far sì che ci sia disponibile una grossa selezione di software che mostri le potenzialità di un sistema.

Naughty Dog: La PlayStation darà il massimo di sé in fatto di tecnologia e videogiochi. Quest'anno vedremo i titoli migliori per la console Sony, quindi non mi sembra il caso di far uscire adesso la PlayStation 2.

Psygnosis: Per indovinare quale sarà l'evoluzione futura della PlayStation, basta ricordare quello che è stato l'arco vitale delle console precedenti. Questo significa che il 1999 sarà l'ultima grande annata prima che le vendite comincino a calare. Ci sono comunque alcune mosse che la Sony può fare, e mi aspetto che le faccia, per allungare il ciclo vitale della macchina e procurarsi nuovi acquirenti. Anche se il numero di console vendute comincerà a calare nel 2000, esiste comunque un florido mercato per i giochi e continuerà ad andare avanti per anni. Per quanto riguarda la PlayStation 2 ci sono poche industrie che conoscono il mercato come la Sony. Mi aspetto che la loro priorità sia quella di assicurarsi che la nuova console possa conquistarsi una grossa fetta di mercato, per questo non credo che verrà buttata nelle mischia solo per paura della concorrenza Sega. Attualmente l'obiettivo della Sony sembra essere quello di spremere al massimo l'attuale PlayStation.

Square EA: Guardando il tipo di hardware e il ciclo vitale dei prodotti, possiamo affermare che nel mercato giapponese la PlayStation ha raggiunto la maturità. Negli Stati Uniti e in Europa ci sono ancora molti spazi per la diffusione della console Sony. Dal punto di vista dei giochi, credo che nel 1999 toccheremo l'apice tecnologico. Probabilmente verranno sviluppati meno titoli, ma quelli che usciranno saranno di una qualità superiore. Inoltre non dimentichiamo che la PocketStation potrà offrire molte novità. Al momento attuale non possiamo pronunciarci sulla PlayStation 2 vista la mancanza di informazioni. Comunque bisogna ricordare che le ragioni che spingono la gente verso le nuove console sono le specifiche tecniche e il numero di giochi disponibili. Questo tipo di informazioni dovrebbero essere rese pubbliche in modo che possano diffondersi e affascinare gli utenti.

Noah: BASTA SEGUITI! Tutte queste parti seconde e terze a cadenza annuale vanno a scapito della varietà dei giochi sul mercato. Certo, ci sono oltre 500 titoli, ma avete mai pensato a quanti di essi sono lo stesso gioco ripetuto con un due o un tre appiccicato? Certo, qualche volta un seguito può essere veramente mitico, come *Colony Wars: Vengeance* o *Need for Speed III*, ma per la maggior parte dei casi si tratta della stessa minestra riscaldata. Vorrei trovare giochi innovativi che mi diano nuovamente grandi emozioni. Ho voglia di nuove esperienze, non di rifare sempre le stesse migliorate. Mi auguro che il 1999 sia l'anno in cui vedremo le case di sviluppo dare libero sfogo alla loro creatività.

THQ: L'hardware PlayStation toccherà il suo picco alla fine del 1999 e calerà nel 2000 e nel 2001. Probabilmente la PlayStation 2 uscirà in Occidente nell'autunno 2000.

5. Come cambierà il mercato con l'arrivo della PlayStation 2?

989: Beh, PlayStation 2 è un termine generico per indicare un sostanziale avanzamento sulla tecnologia dell'attuale console. Grazie alle nuove caratteristiche tecniche, ci saranno meno vincoli alla creatività e sarà possibile assimilare il tradizionale mercato dei giochi per PC. Quindi i titoli di strategia in tempo reale, le avventure grafiche e le simulazioni diventeranno un fenomeno di massa per la categoria delle console.

Activision: La diffusione della PlayStation è superiore a ogni altra precedente console. Anche se ci vorranno degli anni per raggiungere la stessa popolarità, la PlayStation 2 ha il potenziale per superare il suo predecessore. Ci vorrà solo un po' di pazienza e un buon supporto dagli sviluppatori di giochi.

Capcom: Non so rispondere a questa domanda perché non conosco le potenzialità, la data di uscita e il prezzo della nuova console Sony.

EA: Inizialmente la PlayStation 2 sarà diretta a un pubblico di consumatori più anziani della media. Per ogni nuova console, abbiamo assistito a un progressivo "invecchiamento" del pubblico. Questa cosa ci è sempre piaciuta perché ci ha dato la possibilità di allargare il nostro mercato. Prevedo quindi che i nuovi giochi per PlayStation 2 punteranno tutto sulla simulazione e sul realismo.

Eidos: La mia sfera di cristallo è offuscata da una terribile tempesta psichica, quindi non posso leggere il futuro con chiarezza... mi spiace.

GT Interactive: Dando per scontato che la PlayStation 2 venga lanciata in Occidente durante il prossimo anno, non pensiamo che il mercato cambi

▲ Il primo *Gran Turismo* era eccezionale, ma sembra che il seguito sarà mille volte meglio.

magnifico. Questa versione presenta molti nuovi personaggi e recupera molti vecchi eroi come Blanka e E. Honda. Inoltre sembra essere anche compatibile con la PocketStation. Questa è di gran lunga la migliore conversione della Capcom. Le differenze con la versione da sala giochi sono praticamente invisibili.

Gran Turismo 2

Il primo *Gran Turismo* ha segnato un nuovo standard tra i giochi di guida; logicamente ci aspettiamo che il suo seguito riesca ad alzare ulteriormente lo standard. Tra le nuove caratteristiche di questo progetto top-secret, ci sarà la possibilità di danneggiare le macchine (una cosa difficile da ottenere quando si usano delle automobili reali) e inoltre sarà possibile selezionare anche vetture sportive come la Ferrari. Non mancheranno moltissime nuove opzioni di gioco che terranno occupati gli appassionati per mesi interi.

Parappa 2

All'inizio dell'anno PSM ha incontrato Matsuura-San, creatore di *Parappa The Rapper*. Il nostro mito ci ha raccontato le difficoltà incontrate nella realizzazione del primo gioco, e le caratteristiche del suo imminente seguito. Ci aspettiamo lo stesso ritmo avvolgente del primo, e qualche altra sorpresa

drasticamente. Qualcuno acquisterà subito la nuova console Sony, ma la maggioranza dei consumatori aspetterà almeno un anno per vedere quali nuovi titoli usciranno. Non è difficile prevedere che l'attuale PlayStation continuerà a essere forte anche dopo il lancio della sorella maggiore.

Interplay: Noi attendiamo l'uscita della PlayStation 2 con grande trepidazione. La nostra esperienza nel campo dei giochi per PC ci permetterà fin da subito di sviluppare titoli in grado di sfruttare al massimo le novità tecnologiche.

Konami: All'inizio ci sarà un gap tra la PlayStation originale e il suo successore. I giochi continueranno a uscire per il primo sistema, anche se in numero ridotto. Penso che la Sony abbia avuto il grosso merito di attirare l'attenzione della gente sul mercato dei giochi. Ora uomini e donne di tutte le età sono interessati al mondo del divertimento elettronico. Le nuove console avranno sicuramente giochi sempre più realistici in grado di dare al pubblico nuove grandi emozioni.

Namco: A questa domanda potrebbe rispondere solo la Sony. Io penso che il problema sia se il sistema rappresenterà un passo verso la "convergenza", cioè un sistema che combini elementi di videoriproduzione, sistema Internet e console di giochi. Oppure si cercherà di realizzare la console di giochi definitiva? Una cosa è certa: qualunque cosa sia, sarà uno sballo.

Naughty Dog: Risponderemo a questa domanda quando sarà fissata la data di uscita per la PlayStation 2.

Psygnosis: Prevedo che la situazione sarà molto simile a quella vista ogni volta che si è passato da un gruppo di sistemi a un altro. Quelli che hanno comperato la PlayStation molto tempo fa saranno i primi a passare alla nuova piattaforma, insieme a quella fascia di pubblico che è sempre alla ricerca della novità a tutti i costi. Da un punto di vista generale, forse ci sarà un leggero calo delle vendite durante la transizione. Tutto dipenderà da fattori aggiuntivi come la gestione del ciclo vitale della PlayStation 1, la tenuta della Nintendo col N64 e l'abilità della Sega a lanciare il Dreamcast.

Square EA: La PS2 sarà dotata di caratteristiche tecniche sconvolgenti e influenzerà sicuramente l'intera industria dei videogiochi. Grazie alle nuove possibilità, le case di sviluppo dovranno produrre titoli sempre più belli e interessanti. Questo vuol dire che ci sarà una specie di 'selezione naturale'. Le compagnie più piccole o meno innovative spariranno dal mercato. In questo modo avremo una minore quantità di titoli mediocri.

THQ: E' difficile da dire, perché non abbiamo le specifiche della PlayStation 2. Speriamo che ci permetta di realizzare giochi in grado di coinvolgere completamente il giocatore con una grafica iper-realistica e un sonoro stile cinema. Dovremo produrre titoli sempre migliori per riuscire a stare sul mercato. Comunque pensiamo che la comunità degli editori possa affrontare questa nuova sfida.

Carlo: E' giunto il momento del grande passo. Spero che le case di sviluppo si impegnino nel 1999 a far uscire titoli sempre più belli sia dal punto di vista grafico che da quello narrativo. Delle avventure epiche come la saga di *Final Fantasy* e le emozionanti atmosfere di *Resident Evil* hanno fatto capire al grande pubblico che i videogiochi non sono solo una prova di abilità, ma anche delle fantastiche esperienze interattive. Continuando in questo modo, anche i più scettici capiranno che una buona partita con la PlayStation è decisamente meglio di molti programmi televisivi. Per riuscirci è necessario che le software house si rendano conto che la storia gioca un ruolo molto importante nella riuscita di certi tipi di giochi. Oltre a questo, mi piacerebbe vedere qualcosa di estremamente originale che dimostri che a volte una buona idea vale più della grafica 3-D.

6. Pensate che il Dreamcast della Sega riuscirà a sottrarre una fetta di mercato alla Sony? Secondo voi, la Nintendo ha ancora qualcosa da dire?

989: La Sega ha una grossa sfida di fronte a sé. Anche se raggiungeranno un successo moderato, mi aspetto che contribuisca a espandere il mercato piuttosto che a cannibalizzarlo. Non credo che vedremo calare il numero delle vendite della Sony, ma ovviamente la percentuale di mercato della PlayStation calerà inevitabilmente. La Nintendo non ha pubblicizzato molto i suoi piani. A meno che non ci siano cambiamenti radicali nella sua politica, continuerà a essere un grosso pesce costretto in un rigagnolo.

Activision: Il Dreamcast è l'ultima possibilità della Sega. Per questo la compagnia di Sonic ha impegnato notevoli risorse per assicurare il successo della sua nuova console piattaforma. La Nintendo è in affari da oltre 125 anni e in più è una delle compagnie più consistentemente in attivo in Giappone. Mi aspetto che la grande N ritrovi presto la strada del successo. Senza di loro il mondo dei videogiochi non sarebbe più lo stesso.

Capcom: Con la giusta copertura finanziaria e una forte presenza di software, la Sega ha ottime possibilità di soffiare una grossa fetta di mercato alla Sony, come ha già fatto alla Nintendo. Il Dreamcast ha un grandissimo potenz ale. I nostri primi giochi per la nuova console Sega hanno un aspetto eccellente e i consumatori si accorgeranno della sua potenza. Vista la politica che sta seguendo la Sega, il Dreamcast non potrà che avere successo. Alla Nintendo servono dei giochi di qualità che attraggano un pubblico più maturo, ma il costo delle cartucce è un ostacolo troppo grande per sperare che l'N64 riesca a uscire dal baratro. Non dimentichiamo che non bisogna mai sottovalutare l'abilità della Nintendo di sorprendere tutti e portare la situazione a loro vantaggio.

EA: *Zelda* e altre belle uscite per N64 contribuirono a estendere il suo pubblico, così come *Donkey Kong Country* contribuì al successo del Super Nintendo. La EA sta ancora valutando le potenzialità del Dreamcast e non ha ancora preso decisioni. Non vogliamo impegnarci con la Sega perché reputiamo rischioso investire in una console che esiste da così poco. Preferiamo muoverci solo dopo averne verificato la reale penetrazione nel mercato. La console come la modalità per due giocatori.

▲ ***Silent Hill* è il nuovo gioco dell'orrore in grado di affascinare tutti i fan di *Resident Evil*.**

Silent Hill

Tutti gli amanti del genere horror stanno impazientemente aspettando il nuovo gioco della Konami, *Silent Hill*. Grazie alla sua grafica interamente tridimensionale e a una storia oscura e coinvolgente, questo gioco potrebbe addirittura insidiare il trono del bellissimo *Resident Evil 2*. Nel prossimo numero vi daremo un'altra anteprima per farvi capire meglio cosa aspettarsi da *Silent Hill*.

Tomorrow Never Dies

Gli appassionati di James Bond stavano aspettando

▲ **La PlayStation avrà finalmente il suo gioco di James Bond a metà del 1999.**

che ha venduto di più durante il suo il primo anno di vita è stata la Super Nintendo (sotto il milione e mezzo di unità). Ci aspettiamo 40 milioni di unità solo dalla PlayStation nel 1999.

Eidos: Pensavo che foste una rivista per PlayStation... a parte gli scherzi, come al solito saranno i giochi a decidere quanto successo avrà una console. Il Dreamcast è comunque un ottimo sistema molto facile da programmare e ha un prezzo decisamente abbordabile. Credo che saranno in molti a sviluppare software per la console Sega.

GT Interactive: La Sega ha già avuto successo in passato come costruttrice di hardware, quindi non sono novellini, e la Nintendo ha un marchio conosciutissimo. Che una di queste compagnie si guadagni una nuova fetta di mercato è tutt'altro che improbabile.

Luca: Voglio vedere la PlayStation spremuta come un limone. Ogni singola goccia di potere della console Sony deve essere sfruttata per darci dei giochi veramente indimenticabili. Credo che durante il 1999 tutti questi desideri verranno esauditi. Per i prossimi dodici mesi la PlayStation sarà sempre il sistema da battere e nessun'altra console potrà disturbare il suo regno. Inoltre credo che vedremo moltissimi nuovi giochi dedicati a un pubblico più adulto e delle nuove simulazioni sempre più accurate. Sarò un po' malato, ma già non vedo l'ora di mettere le mani su *Fifa 2000*.

Interplay: Dipende tutto dalla disponibilità di giochi. Fin quando per la Nintendo usciranno giochi come *Zelda*, *Banjo* e *James Bond*, continuerà ad avere una buona fetta di mercato. La stessa cosa dicasi per il Dreamcast, che attualmente non è giudicabile visto lo scarso numero di giochi disponibili. In ogni caso è innegabile che la Sega abbia più possibilità della Nintendo visto che utilizza i CD come supporto invece delle costosissime cartucce.

Konami: C'è spazio per molte piattaforme. A parte il fatto di dover persuadere la gente a comprare le nuove console, la grossa difficoltà per i costruttori è convincere noi programmatori a realizzare dei giochi per il loro sistema. Sia la Sega che la Nintendo hanno la possibilità di farlo. L'hanno fatto in passato e lo faranno in futuro.

Namco: Una delle regole alla base dell'industria dei videogiochi è che ogni nuova generazione di console è in grado di creare vincenti e perdenti. Tradizionalmente alla Sega piace essere la prima nel mercato: il Genesis fu la prima console a 16 bit e il Saturn è stato il primo sistema della 'Nuova Generazione'. La Nintendo segue un'altra politica, preferendo aspettare e proporre sul mercato una console che sappia sfruttare al meglio quello che la nuova tecnologia propone. Chi vincerà? Forse quella con l'ultima versione di *Tekken*! Dipende tutto dal software. Ai sistemi non servono gli ultimi lustrini tecnologici, servono ottimi giochi... come quelli prodotti dalla Namco.

Naughty Dog: Il Dreamcast, secondo la Naughty Dog, non è così potente da iniziare un cambio di tendenza. Sembra solo un N64 con gli steroidi. Ci sono molte ragioni sbagliate per lavorare su una nuova tecnologia, per esempio: **1.** Hanno una squadra di sviluppo su cui contare e preferiscono azzardare invece che prendere una decisione ponderata sul fatto di appoggiare o meno un nuovo sistema. **2.** Non sono riusciti a imporre la loro tecnologia o il loro marchio sulla PlayStation e vedono un nuovo sistema come la possibilità di lavorare con poca concorrenza. **3.** Vogliono lavorare sulla console più recente senza curarsi delle possibilità di successo. **4.** Credono che produrre software per molte compagnie di hardware indebolisca queste ultime e rafforzi loro stessi. **5.** Prendono un congruo anticipo per creare un titolo di successo per il nuovo sistema, ma accettano anche il fatto che il prodotto finale possa essere un fiasco. La Nintendo invece ha dei seri problemi tecnici. Le cartucce costano troppo e limitano la creatività dei programmatori.

Psygnosis: La cosa più importante è la qualità dei giochi disponibili per una console. Attualmente la PlayStation è saldamente al comando del mercato e per questo i programmatori devono continuare a gravitarle attorno. Per noi sviluppatori è naturale lavorare sull'ultima tecnologia, quindi ci saranno senz'altro molti sostenitori del Dreamcast, ma rimane da vedere quello che riusciranno a fare con questa nuova macchina. Se la Sega riuscirà a far produrre dei titoli in grado di oscurare quelli per N64 e per PlayStation, allora avrà successo sicuramente. Altrimenti no.

Square EA: Guardando il mercato dei giochi nel suo insieme, è un piacere vederlo più attivo grazie all'introduzione di un nuovo sistema hardware. Come ho affermato in precedenza, la motivazione per l'acquisto di una nuova console deriva dalle sue specifiche e dalla quantità/qualità dei giochi disponibili. Seguendo questa idea è facile capire come in realtà noi sviluppatori siamo i veri responsabili del successo di un nuovo sistema.

THQ: La Dreamcast della Sega, presentata al Tokyo Game Show, sembra un'ottima console. Sono sicuro che però non avrà la stessa penetrazione di mercato della PlayStation. Ci vorrà qualche anno prima che riesca ad assicurarsi i favori del grande pubblico. Per quanto riguarda la Nintendo, ho un grande rispetto per loro, ma non credo che attualmente l'N64 abbia veramente delle possibilità. L'unica cosa che lo potrebbe salvare sarebbe qualche novità tecnologica in grado di fargli superare l'ostacolo delle cartucce.

7. Che cosa avete in programma per il '99?

989: Essere presenti all'E3, cene aziendali, le feste di Natale e una scorpacciata di uova di pasqua. A parte gli scherzi, come prima cosa finiremo tutti i giochi dello scorso anno che sono stati rimandati al '99... a meno che non decidiamo di cancellarli. Poi continueremo a sviluppare i marchi 989 Sports e 989 Studios. Inoltre abbiamo una seria intenzione di espanderci aprendo un nuovo gruppo di sviluppo a Santa Monica.

Activision: *Quake II*, *Guardian Legends*, *X-MEN*, *Space Invaders*. Questi sono solo una parte dei titoli in programma. Aspettatevi anche molte sorprese.

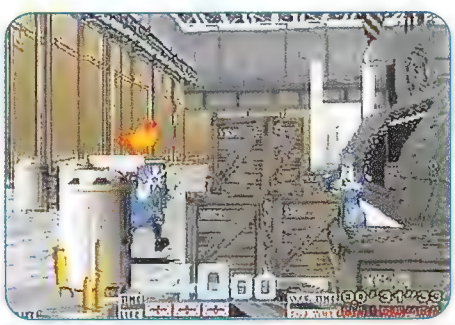
Capcom: La Capcom continuerà a produrre grandi titoli e ottime conversioni da sala giochi come *Marvel Super Heroes vs. Street Fighter* e *Street Fighter Alpha 3*. Logicamente stiamo lavorando ad da anni un gioco di 007 per PlayStation. Finalmente sembra che i loro desideri verranno esauditi. *Tomorrow Never Dies* raggruppa 4 diversi tipi di gioco (sparatutto in terza persona, guida, sci e simulatore subacqueo) per riproporre tutte le situazioni tipiche dei film di Bond. Avendo colto appieno lo stile '007 il gioco si propone come un probabile successo quando uscirà il prossimo giugno.

Time Crisis 2

Anche se la Namco non l'ha ancora ufficialmente annunciato, gira la voce che vedremo presto questo gioco anche sulla PlayStation. La speciale modalità per due utenti della versione per sale giochi verrà replicata anche su PlayStation grazie al cavo di collegamento. A giudicare dall'ottimo adattamento del primo *Time Crisis*, abbiamo buone speranze anche per questa nuova incarnazione.

Vigilante 12

A parte il titolo, si sa ben poco di questo seguito di *Vigilante 8*. Secondo alcune voci dovremo aspettare fino al prossimo Natale per poterci giocare. In ogni caso potete scommettere che ci saranno nuovi veicoli, nuove armi e nuove arene. Chissà se sarà ancora ambientato negli Anni '70. Siamo tutti in attesa di saperne di più.



▲ **La conversione di *Time Crisis 2* metterà a dura prova la Namco, ma crediamo che se la caveranno benissimo come al solito.**

alcuni seguiti dei nostri successi parallelamente a dei nuovi progetti originali.

EA: La EA si inserirà nella produzione di nuove linee di giochi dedicati alle corse, al wrestling e agli sport d'azione.

Eidos: *Soul Reaver, Gex: Deep Cover Gecko, Warzone 2100, Urban Chaos, Omikron* e *Vermin* sono i nostri titoli annunciati per la prima metà dell'anno. Inoltre ci sono anche alcune sorpresine che annunceremo durante l'E3.

GT Interactive: Nel 1999 assisterete alla trasformazione della GT Interactive in una compagnia di intrattenimento multimediale.

Interplay: Nel '99 abbiamo in progetto solo pochi titoli per PlayStation. I nostri preferiti sono *Earth Worm Jim 3, Messiah* e un gioco su Star Trek. Stiamo cercando anche di produrre qualche titolo di serie A che possa risplendere a lungo.

Konami: Una delle prime cose che vi proporremo sono alcuni seguiti dei nostri titoli di maggior successo. Faremo così perché ce lo hanno richiesto gli appassionati. Si tratta di giochi come *Vandal Hearts 2* e *Suikoden 2*. Gli appassionati di GDR sono i più insistenti perché vogliono veder proseguire le storie dei personaggi che hanno lasciato alla fine del gioco precedente. Non posso dire altro. Tenete comunque gli occhi e le orecchie bene aperte, il prossimo anno riusciremo senz'altro a stupirvi.

Namco: Chi ha visitato il Tokyo Game Show e ha avuto la possibilità di vedere *R4: Ridge Racer Type 4*, sa che surclassa ogni altro gioco di corse finora uscito. Date anche un'occhiata ad *Ace Combat 3* e vi renderete conto del livello qualitativo che la Namco intende tenere per il 1999. Logicamente il titolo su cui puntiamo maggiormente è il nuovo Pac-Man tridimensionale. Il vecchio pallettone giallo è da sempre la nostra mascotte e uno dei più vecchi simboli del mondo dei videogiochi. Questo nuovo titolo ha destato molto interesse durante l'ultimo E3, per questa ragione siamo sicuri che sarà un grande successo.

Naughty Dog: La Naughty Dog si concentrerà, come sempre, su un solo titolo. Nuovo Genere. Nuova Tecnologia. Stessa PlayStation.

Psygnosis: Stiamo spingendo sui seguiti delle nostre serie per accontentare le richieste dei nostri fan. In più ci sono dei titoli originali che speriamo possano trasformarsi in serie di successo. *Roll Cage*, per esempio, eredita la nostra esperienza nei giochi di corse e crea una nuova esperienza che crediamo attirerà l'attenzione del pubblico. Ha tutte le carte in regola. Ci aspettiamo che sia il nostro titolo di punta nel primo semestre del 1999.

Square EA: Non posso svelare niente in questo momento, ma cercheremo di far uscire sette titoli negli Stati Uniti prima della fine del 1999.

THQ: Come al solito la THQ si occuperà di più piattaforme. I nostri titoli chiave per PlayStation includono di certo qualcosa sul Wrestling e su una serie di cartoni animati molto famosa in USA, i Rugrats. Realizzeremo anche il nostro primo titolo di pesca per PlayStation. Non dimentichiamoci di *Danger Girl* nella seconda metà del '99. Inoltre stiamo vagliando con attenzione la possibilità di creare qualcosa anche per il Dreamcast.

Giorgio: Spero che il 1999 sia l'anno della PocketStation. Anche se può sembrarvi strano, sono fermamente convinto che queste piccole console portatili saranno il futuro del mondo dei videogiochi. Grazie alle possibilità di farle interagire tra loro, molti appassionati di tutto il mondo avranno modo di conoscersi, sfidarsi e scambiarsi salvataggi. In questo modo potremo condividere la nostra passione con moltissime altre persone. Inoltre spero che anche la Sony si decida a rivelare la verità sulla sua nuova console. Sarà un anno memorabile, che ci preparerà alla grande sfida del 2000. Infatti, con l'inizio del nuovo millennio, sono sicuro che sapremo con sicurezza quale sarà la console regina del 21° secolo!

8. La vostra compagnia si occuperà anche della PocketStation? Quali giochi sono in lavorazione?

989: Non abbiamo preso decisioni riguardo la PocketStation, anche se pensiamo che questa miniconsole sia un vero sballo.
Quanto prima la Sony svelerà i suoi piani per la commercializzazione in Occidente di questa nuova periferica e quindi verificheremo le opportunità di svilupparci qualcosa.

Activision: La Activision sta valutando attentamente le capacità tecniche della PocketStation. Attualmente non posso dirvi altro.

Capcom: La versione giapponese di *Street Fighter Alpha 3* è già compatibile con la PocketStation. A seconda della data di uscita della nuova mini console in Occidente, decideremo se lasciare o rimuovere questa caratteristica dalle altre versioni del gioco.

EA: Attualmente non abbiamo nessun progetto.

Eidos: Sì, vi daremo le prime indiscrezioni durante l'E3.

GT Interactive: In questo momento non abbiamo ancora annunciato nulla per PocketStation.

Interplay: Non abbiamo progetti specifici, ma ci piace lavorare con il materiale della Sony.

Konami: Mi dispiace, al momento non ci sono novità.

Namco: Penso che la PocketStation sia una periferica veramente rivoluzionaria! *R4* è il primo titolo Namco che sarà compatibile con la nuova PDA della Sony. Potrete utilizzarla per scambiare le macchine con i vostri amici. Questo è molto importante, perché in *R4* è molto difficile rendere disponibili tutte le macchine del gioco. Ci sono un sacco di macchine strane con caratteristiche fantascientifiche, per non parlare poi di tutte quelle nascoste. La PocketStation servirà a dare nuove motivazioni di gioco.

Naughty Dog: L'uso della PocketStation da parte della Naughty Dog è stato annunciato al Tokyo Game Show. *Crash Bandicoot: warped* in versione

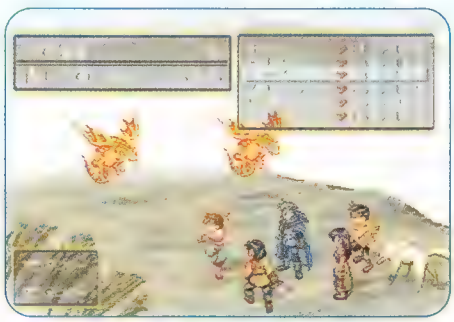
▲ **Fai suonare quella musica funky, ragazzo e manda all'Inferno tutto quello che ti sbarra la strada in *Vigilante 12!***

Suikoden 2

Il *Suikoden* originale era un vero capolavoro. Il suo seguito sembra continuarne la tradizione. La grafica è più o meno la stessa del primo capitolo, ma ancora una volta la Konami ci regala una storia avvincente in grado di incollarci al televisore per parecchie ore. Anche questa volta potrete raggruppare oltre 100 personaggi e ingaggiare furiose battaglie di gruppo. I patiti dei GDR avranno sicuramente qualcosa da fare in attesa che esca *FFVIII*.

Syphon Filter

Gabe Logan è un agente speciale che deve sgomi-



▲ **Con *Suikoden* e *FFVIII*, gli appassionati di GDR hanno un'annata eccellente di fronte a loro.**

La Maga Zara

I dirigenti intervistati in questo articolo ci hanno fatto capire quali novità ci aspetteranno l'anno prossimo. Per darvi un'informazione completa e precisa, il team di PSM ha deciso di affidarsi al paranormale. Dopo aver passato ore a guardare le televisioni private, abbiamo finalmente scelto la maga che ci sembrava più affidabile e preparata. Non badando a spese, abbiamo alzato la cornetta e ci siamo fatti svelare cosa succederà alla PlayStation nel 1999. Ecco le risposte che abbiamo avuto dalla nostra maga personale.

1. Nel '99 la PlayStation avrà più successo degli anni precedenti?
Parte bene e continuerà così. Ci sarà un rallentamento e il prezzo dovrà calare per mantenere alte le vendite. Attualmente sento che l'anno migliore sarà il 2000.

2. Quali sfide affronterà la PlayStation nel '99?
Direi che il costo potrebbe essere una. E' la sfida più delicata. E vorrei dire anche che molti nuovi giochi saranno destinati a un pubblico molto giovane.. Forse i titoli attuali sono troppo duri o adulti. Dovrebbero essere adattati un po' per i bambini... Modificati in qualche modo.

3. E' possibile tirare fuori altra potenza dalla PlayStation?
Sì. Sento che è possibile.

4. La PlayStation arriverà al grande pubblico prima o poi?
Il '99 non sarà l'anno in cui venderà di più. Sento che quell'anno sarà il 2000. Voglio fare una precisazione. Come ho detto i giovani sono la chiave della sopravvivenza. Se gli dedicheranno attenzione e faranno calare il prezzo, non ci sarà casa in cui mancherà la PlayStation.

5. Quando pensi che debba uscire la PlayStation 2?
Direi alla fine del 2000... ma prima prevedo una grossa novità. Preparatevi alla PlayStation 1.5!

6. Che possibilità ha la concorrenza della PlayStation di soffiarle una parte del mercato?
Nessuna.

7. Come andrà la nostra rivista nel '99?
La rivista avrà successo. Tantissimo.

8. Quali sono i numeri per vincere al Super Enalotto nel mese di febbraio 1999? (nota: queste sono le predizioni della maga, non le nostre!).
11 22 16 4 36 3.

giapponese sarà uno dei primi titoli a usare la periferica. Amiamo la tecnologia e anche l'idea che c'è dietro. Anche i nostri prossimi titoli la useranno.

Psygnosis: Mi aspetto che useremo a fondo la PocketStation. Stiamo esaminando ora una lista di nostri titoli che potrebbe sfruttare questa nuova tecnologia. Attualmente non siamo ancora in grado di darvi nessuna anticipazione.

Square EA: Non posso svelare informazioni su eventuali giochi, ma pensiamo di usare la PocketStation in molti dei nostri titoli futuri.

THQ: Abbiamo visto la PocketStation al Tokyo Game Show qualche settimana fa e stiamo preparando una strategia per riuscirla a sfruttare al meglio.
Per ora non abbiamo pensato a un gioco specifico. Piuttosto pensiamo di utilizzarla come estensione di giochi già esistenti.

9. A parte i vostri prodotti, quali altri titoli siete ansiosi di poter giocare il prossimo anno?

989: Questo articolo uscirà a febbraio e ora siamo a dicembre. E' difficile predire cosa succederà tra qualche mese. Io personalmente sono in attesa di *Crash 3*.

Activision: Sono ansioso di vedere *Final Fantasy VIII*.

Capcom: Spero di vedere molti titoli in grado di privilegiare il sistema di gioco piuttosto che la grafica.

EA: *Final Fantasy VIII*! *Final Fantasy VII* è stato un gioco magnifico che ha occupato le mie vacanze di Natale dello scorso anno.

Eidos: *Shadow Masters* e naturalmente tutti i giochi sul Wrestling WCW.

GT Interactive: Penso che *Metal Gear Solid* e *Crash Bandicoot 3* saranno i titoli che giocherò con più piacere.

Interplay: Spero che esca presto un altro *Resident Evil*. Mi piace molto l'atmosfera creata da questi giochi.

Konami: Non vedo l'ora di provare la PocketStation, *FFVIII* e *Tomorrow Never Dies*. Dopo tutto sono un Agente Speciale.

Namco: Beh, parlando per me personalmente, spero di vedere presto un nuovo Parappa. Anche se non riesco a scacciare dalla testa le canzoni del primo! "When I say boom, boom, boom...".

Naughty Dog: *Gran Turismo 2*, *Final Fantasy VIII*, *Legacy of Kain II*, *Tomb Raider III*.

Psygnosis: Spero di vedere dei giochi in grado di far progredire la tecnologia come è già successo negli anni precedenti. *Formula 1* nel 1996, *Final Fantasy VII* nel 1997 e *Metal Gear Solid* nel 1998 sono state delle vere pietre miliari. Ogni volta che esce un prodotto del genere mi sento sfidato e a noi della Psygnosis piacciono le sfide.

Square EA: Nella nostra missione di diffusione dei GDR tra il grande pubblico, speriamo che anche le altre compagnie facciano uscire in Occidente altri GDR di gran rilievo.

THQ: Oltre ai nostri ci sono altri prodotti per PlayStation?!?

10. Potete indicarci almeno uno dei progetti segreti che la vostra compagnia ha messo in cantiere nel '99?

Nota: solo le seguenti compagnie hanno risposto a questa domanda.

Activision: Anche se non è ancora stato annunciato, stiamo per portare sulla PlayStation uno dei più famosi super eroi del mondo, l'Uomo Ragno.

Capcom: Per il 1999 è prevista un'altra creazione originale del team che ha prodotto *Resident Evil*. Questa volta la storia sarà più lunga e paurosa. I fan della serie saranno estasiati.

Eidos: Tutti i nostri impiegati dovranno portare boxer, non mutande. Shhh, non ditelo a nessuno o non sarà più un segreto.

Namco: Vi piacerebbe! Posso dirvi solo una cosa. Proprio come abbiamo fatto nel 1998 con i GDR (*Tales of Destiny*), ci occuperemo di un altro grande genere nel 1999. E' tutto quello che posso dirvi per ora.

Come potete vedere dalle precedenti risposte, sembra che nel '99 ci attendano grandi cose. Naturalmente noi di PSM sentiamo che la cosa più emozionante del nuovo anno sarà scoprire la verità sulla PlayStation 2. Qualunque cosa succeda, state certi che PSM sarà sempre in prima linea per offrirvi i servizi più completi su tutte le novità del nuovo anno.

nare una terribile banda di terroristi determinata a decimare Washington DC per mezzo di una potente arma batteriologica. L'azione è tutta 3-D, c'è una grande città virtuale da esplorare e tante belle armi con cui spazzar via i cattivi. Anche la storia dovrebbe essere approfondita e coinvolgente, piena di cospirazioni e complotti.
Come se questi giochi non bastassero, c'è anche una lunga lista di titoli che non possiamo pubblicare per esigenze di spazio.
Il prossimo anno la PlayStation raggiungerà nuove vette e, come al solito, saremo i primi a riferirvi le novità.

▲ ***Syphon Filter* è il gioco per quelli che cercano più azione nei loro giochi di spionaggio.**

R4 Ridge Racer Type 4

Ridge Racer è tornato ed è più bello che mai

Sia in sala giochi che su PlayStation, la serie *Ridge Racer* ha sempre avuto un grandissimo successo. Ogni nuovo titolo di questa saga ci ha regalato una grafica sempre migliore e un sistema di controllo più preciso. Per quanto riguarda *Ridge Racer Type 4*, la Namco ha scelto di saltare le sale giochi e di farlo uscire solamente sulla nostra console preferita.

R4 ha molti punti in comune con *Gran Turismo*: la grafica è stupefacente, i replay sembrano reali ed è possibile scegliere la propria vettura tra le moltissime disponibili. L'impostazione base dei due titoli è però completamente differente. *Gran Turismo* è principalmente un simulatore, mentre *R4* punta tutto su una giocabilità più immediata in stile sala giochi. Proprio per questo, il nuovo gioco della Namco è più adatto al giocatore medio rispetto all'appassionato purista delle corse. Ci sono quattro modalità di gioco principali: Grand Prix, Time Attack, VS Battle e Extra Trial. In Grand Prix dovrete affrontare una serie di gare cercando di qualificarvi tra i primi e guadagnare nuove macchine per battere le scuderie avversarie. Time Attack è in pratica una modalità di allenamento in cui si cerca di migliorare il proprio tempo su un determinato percorso. In VS Battle dovrete affrontare fino a tre avversari per scoprire chi tra voi è il miglior pilota. Extra Trial, infine, vi mette contro il computer in una gara testa a testa. Se vincete guadagnerete la vettura controllata dal computer.

R4 usa anche alcune nuove periferiche per PlayStation grazie alle quali dovrebbe riuscire a differenziarsi dalla miriade di giochi di corse sul mercato. Il nuovo titolo della Namco è infatti compatibile con la PocketStation della Sony. Usandola, i giocatori possono salvare le macchine guadagnate nella modalità Grand Prix e scambiarle con altri giocatori. Questa è un'aggiunta semplice, ma brillante che dovrebbe favorire l'incontro tra i vari appassionati di PlayStation. Inoltre *R4* è dotato di un nuovo rivoluzionario controller chiamato JogCon che viene venduto insieme alla versione limitata del gioco. In pratica il JogCon è un controller Dual Shock con al centro un volante analogico che trae vantaggio dalle vibrazioni per creare una sensazione di guida più realistica.

Queste due periferiche da sole rendono *R4* il gioco di corse più innovativo degli ultimi mesi. Combinate il tutto con gli otto circuiti disponibili e le oltre 300 vetture selezionabili e avrete un titolo che non potrà mancare nella collezione degli appassionati di guida.

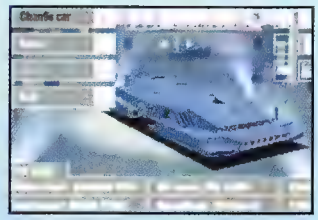
◀ Nessuna delle macchine di *R4* è ispirata a un modello reale, ma se sono tutte belle come questa, a chi importa?

▲ A differenza dei precedenti giochi di corse della Namco, *R4* non è rovinato dall'odioso effetto rimbalzo. Se urtate una macchina, invece di essere respinti indietro venite sbalzati di lato e potrete riprendere velocità più rapidamente.

La Macchina dei Vostri Sogni

Nessuna delle macchine di *R4* è reale, ma questo non vuol dire che non abbiano un bell'aspetto o che manchino di varietà. Al contrario, la Namco è riuscita a mettere assieme le più incredibili 320 vetture che vedrete mai in un gioco di corse. Eccone tre.

▲ Utopia – ecco una macchina che farebbe felice qualsiasi amante della velocità. La sua accelerazione pazzesca potrebbe causarvi problemi alla cervicale.



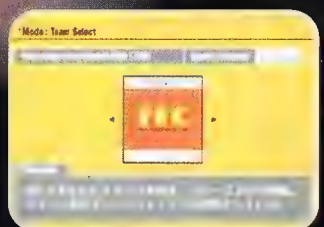
▲ Volcano – un hovercar futuristico in grado di raggiungere la velocità di 356 km/h e fare curve da brivido.

▲ Ecureul – non fatevi ingannare dalla taglia piccola. E' una delle macchine più veloci del gioco e va da 0 a 100 in un tempo più breve di quello che vi ci vuole per dire "Via!".

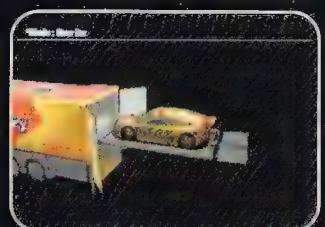
Grand Prix

Questa è la modalità [illegible] *Type 4*. Prima dovrete scegliere una delle va[illegible] vetture disponibili. Poi inizierete una serie di sfid[illegible] dovrete continuare e guadagnarvi nuove mac[illegible] buoni piazzamenti.

▲ I giocatori iniziano scegliendo la squadra con cui gareggiare: Giappone, U.S.A., Italia o Francia.

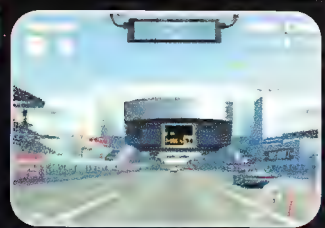


▲ Prima e dopo ogni gara i vostri compagni di squadra vi forniscono informazioni utili.



▲ Se riuscirete a qualificarvi verrete ricompensati con macchine più veloci da aggiungere alla vostra collezione.

▲ Prima di affrontare un determinato percorso vi vengono fornite indicazioni generali su di esso e sulla macchina che usate.



▲ Per andare avanti dovrete arrivare almeno terzi nelle prime gare e primi nelle ultime.

Otto Piste in Quattro

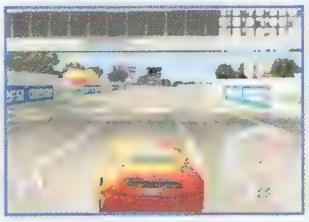
Molti di voi ricorderanno che i precedenti *Ridge Racer* presentavano solo una grande pista divisa in più circuiti che venivano sbloccati ogni volta che vincevate una gara. Per *R4* la Namco ha deciso una variazione sul tema. Ci sono realmente solo quattro piste nel gioco, ma ciascuna è divisa in due sezioni. In questo modo si ha un totale di otto piste che si intersecano tra loro. Eccole:

Helter Skelter

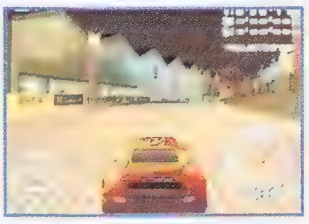
Wonder Hill

Edge of the Earth

Out of Blue



Phantomile



Brightest Nite

Heaven and Hell

Shooting Hoops

◀ Le ragazze delle serie *Ridge Racer* diventano più carine in ogni versione del gioco. Quella di quest'anno è decisamente la più sexy!

◀ Anche se forse non è all'altezza di quello di *Gran Turismo*, il replay di *R4* è veramente mozzafiato. Le macchine sembrano vere!

▶ Con la macchina del Pac Man Racing Club la Namco pubblicizza uno dei suoi giochi più vecchi.

Varie Modalità

L'anima *Ridge Racer* presenta varie modalità di gioco che attireranno l'attenzione degli appassionati di corse e ne allungano la longevità.

▲ Oltre la modalità standard per due giocatori a schermo diviso, il gioco permette anche di giocare in quattro grazie al cavo di collegamento.

▲ Migliore della tutor modalità Training, la Time Trial vi permette di competere contro il vostro tempo migliore e personalizzare la vostra vettura di gioco.

▲ Anche se inizialmente non è disponibile, la Extra Trial viene sbloccata dopo aver completato la modalità Grand Prix e vi permette di guadagnare alcuni dei veicoli speciali nascosti.

▲ L'attenzione al dettaglio è incredibile. Ci sono piccoli particolari come questo aereo di passaggio che danno alle piste grande personalità e realismo.

▼ I giochi di corse saranno più realistici con il JogCon. Il suo volante analogico offre uno speciale effetto resistenza alla sterzata.

Il JogCon

L'ultima periferica della Namco porta un nuovo livello di interazione ai giochi di corse e combina il controllo analogico con un dispositivo simile a un volante. Ha anche una resistenza alla sterzata che aumenta la difficoltà di controllo nelle curve più strette. Non sembra però essere compatibile con altri giochi di corse.

Prodotto Eidos
Sviluppato Quantic Dream
Data di Uscita Luglio
Tipo Azione/Avventura

OMIKRON

Un nuovo mondo virtuale tutto per voi

Dopo l'anteprima del numero 9, torniamo a occuparci di questo promettentissimo titolo della Eidos. *Omikron* vi proietta all'interno di una città virtuale piena di gente indaffarata. La vostra missione sarà riuscire a capire perché vi trovate lì e come tornare al mondo reale. All'inizio del gioco, la vostra anima virtuale entrerà nel corpo di un uomo di nome Kayl. La caratteristica più affascinante di questo gioco è la possibilità di controllare un qualsiasi altro abitante del mondo virtuale in cui vi trovate. Infatti, quando Kayl muore, la vostra anima passerà nel corpo della prima persona che vi tocca.

Proprio come in una vera città, ci sono dozzine di esseri che vanno in giro per le strade pensando ai fatti loro. Potrete interagire con tutti e se volete potrete anche combatterli. In questo caso il gioco passa alla modalità 'Picchiaduro'. Se venite attaccati da qualcuno lontano da voi, passate in modalità 'Sparatutto' ed eliminatelo bersagliandolo con le vostre armi a lunga gittata. Se non avete voglia di seguire la missione principale, potrete comunque spostarvi liberamente per le varie città esplorando l'ambiente circostante. E' compito vostro decidere come volete giocare e portare a termine la vostra missione o scegliere di fare i turisti nel mondo virtuale in cui vi trovate. Queste idee interessanti rendono *Omikron* uno dei titoli più promettenti dell'estate.

◀ **Potete controllare Kayl o lasciarlo andare per la sua strada.**

▲ **La maggior parte della città sembra fortemente ispirata a *Blade Runner*, ma ci sono anche delle aree suburbane tipo *Guerre Stellari*.**

▲ **Durante il corso del gioco la vostra anima passerà nel corpo di numerosi personaggi. Non saprete mai chi sarà il prossimo.**

◀ **Tutti i cittadini di questo mondo sembrano avere una loro vita indipendente.**

▲ **Proprio come una vera città, il mondo virtuale ha i suoi centri commerciali dove comprare gli oggetti che vi servono.**

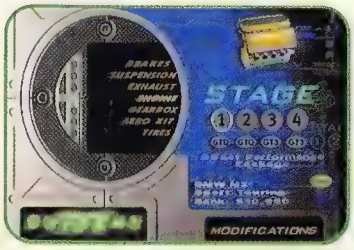
◀ **Ci sono circa 5 km quadrati da esplorare, il che vuol dire che non vi annoierete mai.**

Prodotto Electronic Arts
Sviluppato Virgin
Data di Uscita Febbraio
Tipo Corse

SPORTS CAR GT

Riuscirà la EA a portare *Gran Turismo* a un livello superiore?

▲ ***Sports Car GT* presenta tutte le gare classiche a cui avreste desiderato partecipare.**

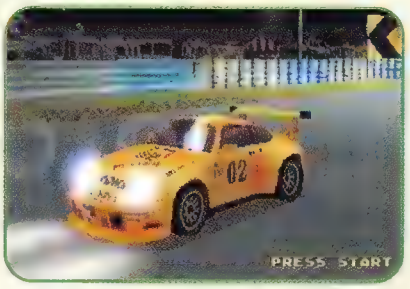


▲ **Proprio come *Gran Turismo*, anche qui i giocatori potranno conquistarsi numerose migliorie per i loro veicoli.**

All'uscita di *Gran Turismo*, tutti gli appassionati di guida sono in attesa di un altro titolo in grado di avvicinarsi alle caratteristiche del capolavoro Sony. La EA ha deciso di accettare la sfida producendo *Sports Car GT*. Questo nuovo simulatore di corse verrà sviluppato pensando principalmente ai fanatici più accaniti del mondo dei motori. A parte la sua grafica da sballo, *GT* presenta un complicato sistema di Intelligenza Artificiale in grado di rendere estremamente realistico il comportamento dei piloti controllati dal computer. I giocatori non saranno più in grado di prevedere la traiettoria dell'avversario né di avvantaggiarsi di queste limitazioni dopo solo un paio di giri. Dovrete fare pratica e ottenere un perfetto controllo della vettura se volete avere possibilità di vincere. C'è inoltre la possibilità di modificare le performances delle vostre auto con varie migliorie, condizioni meteorologiche variabili e il solito effetto replay estremamente realistico. Se l'EA riuscisse a migliorare il sistema di controllo, questa potrebbe essere l'occasione buona per togliere la leadership a *Gran Turismo*.

◀ **Tutte le piste di *Sports Car GT* possono essere percorse sia di notte che di giorno. Questo aggiunge grande varietà al gioco.**

▲ **I replay mozzafiato sembrano essere una caratteristica fissa di tutti i nuovi titoli di corse. Anche *Sports Car* ne ha uno veramente spettacolare!**



▲ **Le vetture sono state realizzate usando moltissimi poligoni e quindi hanno un aspetto molto realistico e dettagliato. Anche le piste non sono da meno.**

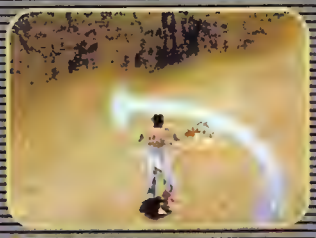
Morfologia

Sul numero 9 di PSM vi avevamo già mostrato un esempio dell'abilità di Raziel di cambiare piano dimensionale. Eccovi ora un'altra dimostrazione che vi farà capire come questa abilità sia fondamentale per poter proseguire nel gioco.

▲ Raziel è bloccato sul bordo di un precipizio. La piattaforma davanti a lui sembra troppo alta per poterci arrivare con un salto.

▲ Ma se premete SELECT e attivate il cambiamento di piano, le cose assumeranno una prospettiva completamente diversa.

▲ Il mondo attorno a Raziel muterà e la piattaforma che prima era irraggiungibile è ora alla sua portata.



▲ La nebbia che avvolge i fondali serve per evitare che i poligoni dello sfondo sbuchino fuori all'improvviso. Inoltre aggiunge una piacevole atmosfera lugubre a tutto il gioco.

Legacy of Kain

Soul Reaver

L'orrore torna sulla PlayStation

simo numero di PSM troverete sicuramente la recensione di *Soul Reaver*. Speriamo che tanta attesa non venga tradita.

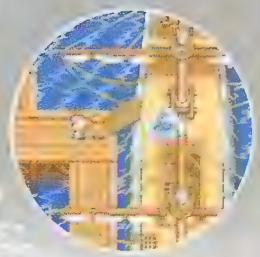
Combattimento Faccia a Faccia

Tenendo premuto il tasto R1, i giocatori possono bloccare Raziel verso l'avversario più vicino. In questo modo camminerete in cerchio, colpirete e attaccherete senza mai dare le spalle al nemico.

▲ Proprio quando pensavate che fosse arrivata la vostra ultima ora, premete il tasto R1 e scivolate da un lato.

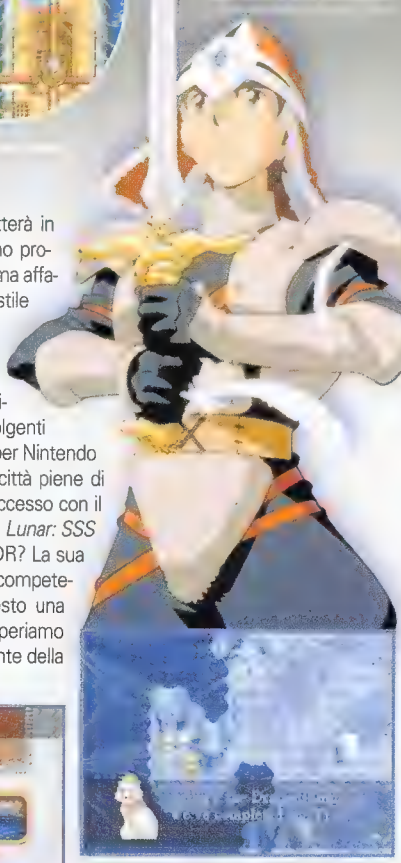
▲ Non solo riuscirete a evitare l'attacco, ma sarete sempre rivolti verso l'avversario per contrattaccare rapidamente.

LUNAR: SILVER STAR STORY



Con il successo e la fama dei GDR che cresce giorno per giorno, la Working Designs sta finalmente progettando di portare sulla PlayStation un classico del Sega CD, *Lunar: Silver Star Story* della Game Arts. Ultimamente questo gioco ha subito alcuni ritardi perché la Working Designs ha deciso di venderlo in una confezione speciale: oltre ai due CD del gioco, contiene la colonna sonora, un disco con la 'realizzazione' dei filmati e un album a colori per gli appassionati della serie. Animata dalla forte volontà di offrire un titolo di alta qualità, la compagnia è al lavoro sulla traduzione dei testi e su qualche ritocco alla storia in modo da offrire una visione completamente originale della trama iniziale.

Secondo la Working Designs, produttrice del gioco, la Game Arts non era del tutto soddisfatta della storia originale di Lunar e quindi ha cercato di aggiustare i testi in modo da cambiare gli eventi e lasciare intatta la sorpresa anche per coloro che hanno già giocato all'originale. Il fulcro del gioco resta la storia di Alex, un giovane che sogna di emulare le gesta del suo grande eroe, il Signore dei Draghi Dyne, e conquistare il cuore della sua amata Luna, l'amore della sua infanzia. Per dimostrare il suo coraggio, Alex saccheggia la caverna del Drago Bianco vicino alla sua città natale. Da questo momento in poi inizia un'avventura che porterà il giovane ragazzo in giro. Lungo la strada si imbatterà in imperatori malvagi, malattie e malfattori che hanno progettato il destino della Terra. La storia è semplice, ma affascinante e il tutto è enfatizzato al massimo dallo stile tipo cartone animato giapponese. Naturalmente ci sono anche molte sequenze animate. La storia avrà molti cambiamenti di tono, si passerà da situazioni spiritose a momenti altamente drammatici, il tutto raccontato attraverso i bellissimi e coinvolgenti dialoghi. Visivamente il gioco ricorda i tempi del Super Nintendo e del Megadrive, ma in questa versione vedrete città piene di colori e battaglie più dettagliate, un po' come è successo con il mitico *Tales of Destiny* della Namco. Riuscirà infine *Lunar: SSS* a emergere nel sempre più affollato mondo dei GDR? La sua grafica semplice e bidimensionale sarà in grado di competere con le ultime meraviglie 3-D? Aspettatevi presto una risposta grazie alle nostre recensioni imparziali. Speriamo che almeno una volta la storia sia più importante della grafica.



▲ Il compito principale di Alex è trovare i quattro draghi e sopravvivere alle prove a cui loro lo sottopongono. Durante l'avventura troverete però anche molte altre cose da fare.

▲ La grafica colorata e vivace di *Lunar: SSS* rende questa versione molto più affascinante di quella per Sega CD.

▲ Il vostro gruppo di eroi sarà in continuo mutamento. Alcuni si uniranno a voi, mentre altri se ne andranno. Potrete anche avere cinque o sei guerrieri nel gruppo.

◀ Kyle, dall'aspetto elfico, è l'amore di Jessica.

PRENDETE LA SPADA

I combattimenti di *Lunar: SSS* sono piuttosto convenzionali, ma possono essere eseguiti automaticamente grazie all'opzione 'A.I.'

▲ Gli incantesimi risananti sono naturalmente tra i più importanti da usare in battaglia.

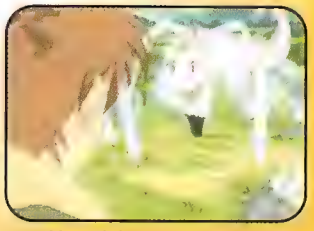
▲ Usando l'opzione A. I., potrete velocizzare una delle caratteristiche più monotone del gioco.

ED ECCO A VOI

Se c'è qualcosa per cui la Game Arts è conosciuta, sono le grandi animazioni all'interno dei loro GDR. Guardate queste scene!

▲ Luna e Alex fanno una bella coppia quando si tratta di cantare e suonare l'ocarina.

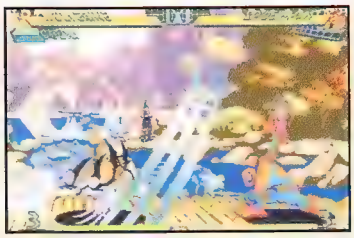
▲ Aspettatevi che la trama del gioco si sviluppi come un'affascinate epopea cavalleresca.



▲ Tutti i punti chiave del gioco sono meravigliosamente illustrati in stile cartone animato giapponese.

Marvel Superheroes vs. Street Fighter

Ancora una sfida tra Ryu e Wolverine!

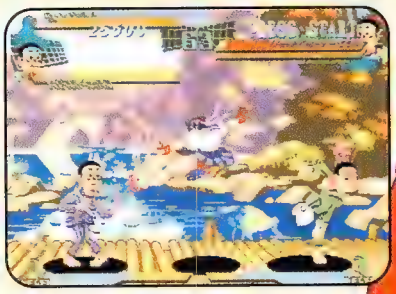


▲ Come in molti picchiaduro Capcom, anche qui è presente la "modalità allenamento". Così potrete diventare dei maestri nell'uso delle mosse speciali.

▲ Ci sono 17 personaggi da scegliere. Da Wolverine a Kuma. Sicuramente troverete quello che fa per voi.

▲ Gli attacchi speciali sono sempre più spettacolari. Alcuni sono anche un po' ridicoli.

X-Men vs. Street Fighter per PlayStation non è stata una conversione all'altezza della Capcom. Il gioco aveva accumulato un notevole ritardo ed era privo di un elemento fondamentale: la possibilità di cambiare personaggio nel corso di un combattimento. Con l'uscita di *Marvel Superheroes vs. Street Fighter*, la Capcom cerca di farsi perdonare dai suoi fan. Anche in questo caso manca il "Tag-Team" visto nelle sale gioco, ma Capcom ha inventato una nuova modalità chiamata "Cross Over". Qui il computer selezionerà gli stessi due personaggi scelti da voi. In questo modo, entrambi i lottatori vengono caricati in memoria e voi potrete scambiarli durante il combattimento proprio come succede in sala giochi. Certo questa opzione è un po' limitata, ma è sicuramente meglio di niente. Inoltre la Capcom prevede di includere il sistema Ex-Combo in versione potenziata di una barra per "recupero" dagli stordimenti. Se i programmatori riusciranno a evitare i rallentamenti, questo gioco potrebbe essere piuttosto interessante. Speriamo solo di non dover aspettare tanto per poterlo vedere nei negozi.



▲ Il nuovo "Cross Over Mode" vi permetterà di usare due personaggi contemporaneamente durante un combattimento.

◀▲ Sarà una domanda stupida ma dobbiamo farvela: "Chi sarà il più forte tra i due?"

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA - TELEFONARE ALLO 011/682.26.35 • Fax 011/606.89.85
STAI PER APRIRE UN NUOVO PUNTO VENDITA? CONTATTACI AL PIÙ PRESTO

Mondo del Gioco
Moncalieri • Torino
Corso Roma, 48
tutti i prodotti sono coperti da garanzia
offerte valide anche nel punto vendita e nei point
GIOCHI PER GAME BOY • PC
VISITA NELLA TUA CITTÀ I NOSTRI POINT
ASTI
giocoemusica di Ignazio Ponzo
VIA XX SETTEMBRE, 83
SUSA
YES VIDEO MUSIC
P.ZZA III REGGIMENTO ALPINI, 2/A
TORINO
COMPUTER GAMES
Via Monginevro, 86/bis Torino

PLAYSTATION
ALIENS TELEFONARE
Alien Resurrection
ECCEZIONALE con pedali
ACCESSORI
JOYPAD ANALOGICO DUAL SHOCK L. 45.000
TOMB RAIDER III PRENOTARE
TELEFONARE FIFA 99
TOCA 2 TELEFONARE
CRASH BAND. 3 L. 85.000
TELEFONARE AKUJI
TELEFONARE METAL GEAR
Spyro the Dragon TELEFONARE
X-FILES TELEFONARE
TELEFONARE FINAL FANTASY VII
TELEFONARE DEEP BLUE
T'ai Fu TELEFONARE
actua POOL TELEFONARE
ABE'S EXODUS TELEFONARE
LEGACY of KAIN TELEFONARE
PLAYER MANAGER 98/99
PORTACHIAVI MAGLIETTE CAPPELLINI E GADGET VARI
Degli eroi dei cartoni e dei tuoi videogames preferiti
IMPORTANTE!!!
Per tutti i titoli non elencati, telefonate al 011/606.89.19
SI EFFETTUA LISTINO RIVENDITORI
PlayStation PLATINUM da L. 42.000
DOOM - FINAL DOOM - MORTAL KOMBAT TRILOGY - INT. SS. SOCCER PRO - TEKKEN 2 - PANDEMONIUM - FORMULA 1 - CRASH BANDICOOT - ZERO DIVIDE - NHL '97 - FIFA '97 - MICROMACHINES V3 - NBA LIVE '97 - DIE HARD TRYLOGY - WIPE OUT 2097 - THE NEED FOR SPEED - DARKLIGHT CONFLICT - DESTRUCTO DERBY 2 - PORSCHE CHALLENGER - ADIDAS POWER SOCCER - SOUL BLADE - ABE'S ODISSEY - RESIDENT EVIL - TOCA TOURING CAR - COMMAND & CONQUER PLAT - TOMB RAIDER ...E TANTI ALTRI!
TELEFONARE PER INFORMAZIONI

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

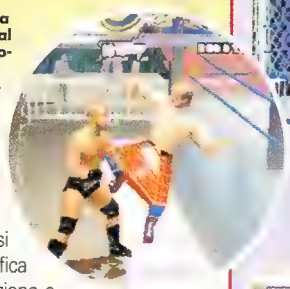
WCW/NWO THUNDER

Riuscirà la THQ a strappare il trono a WWF Warzone?

Per rendere *WCW/NWO Thunder* il miglior titolo sul wrestling per PlayStation di tutti i tempi, la THQ ha lavorato sodo per includere tutto quello che i fan del wrestling desideravano. Ci sono più di 60 lottatori selezionabili, che spaziano da Ultimo Dragon a Hollywood Hulk Hogan. Molti di loro sono anche caratterizzati dalle rispettive mosse e prese tipiche. Ci sono anche molte modalità, compresa il combattimento nella gabbia elettrificata (una delle preferite di PSM) e la possibilità di usare varie armi. Non c'è infatti nulla di meglio di una buona sediata sul cranio. A parte queste aggiunte, *Thunder* presenta molti piccoli extra che dovrebbero aiutarlo nella sua scalata al successo. Quasi tutti i lottatori hanno una specifica canzone, un video di presentazione e una serie di atteggiamenti caratteristici.

Potete anche cambiare l'affiliazione di un lottatore semplicemente premendo un tasto. In questo modo potrete far passare i vari lottatori da una lega all'altra e dar vita a scontri altrimenti impossibili. Gli altri extra includono una folla più reattiva che incita i lottatori nel momento più appropriato e personaggi che entrano sul ring per aiutare i propri amici nel momento del bisogno. Il gioco è compatibile col controller Dual Shock e quindi potrete sentire ogni colpo come se fosse vero.

Da quello che abbiamo visto, *WCW/NWO Thunder* è già avanti anni luce rispetto a *WCW Nitro*, il precedente titolo di wrestling della THQ, e dovrebbe dare parecchio filo da torcere all'ottimo *WWF Warzone*.



▶ **Tutti sanno che la vera azione si svolge fuori dal ring. Infatti è lì che si trovano le armi migliori.**

◀ **Stinger sembra pronto a sbattere qualcuno fuori dall'esistenza... o dovremmo dire ring?**

Mosse Finali

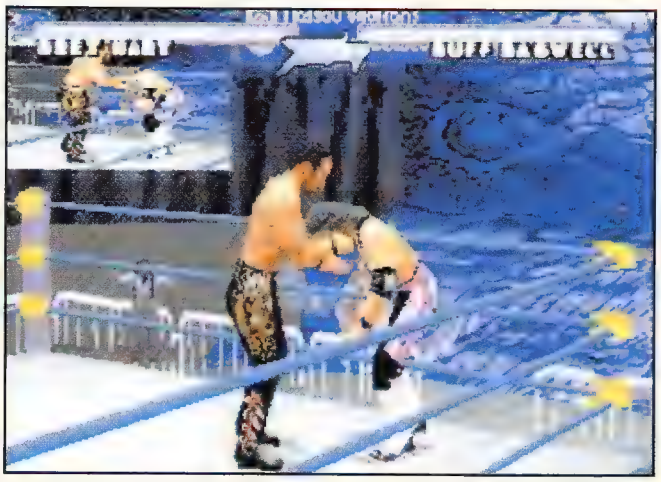
▲ **La mossa Apocalypse di Disciple è in grado di mettere fuori gioco chiunque.**

▲ **Molti lottatori eseguono il Choke Slam, ma nessuno sa farlo meglio di The Giant.**

▲ **Anche se è stata dichiarata illegale, la mossa Super Powerbomb di Eric Nash non poteva mancare in questo gioco.**

▲ **Il modo più facile di succhiare l'energia del vostro avversario è impegnarlo in una prova di forza. Vince chi preme i tasti più rapidamente.**

▲ **Questi non sono neanche la metà dei personaggi a disposizione dei giocatori.**

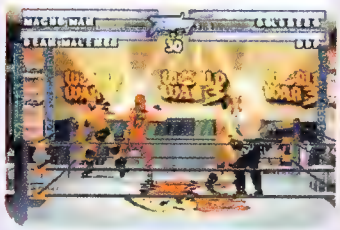


▲ **Le arene usate nel gioco sono molto accurate. Come potete vedere da questa foto, c'è anche il mega monitor sullo sfondo.**

Ancora Più Mobilità

Se pensavate che *WCW Nitro* avesse un sacco di opzioni di gioco, aspettate di dare un'occhiata a *Thunder*. Ci sono tutte le modalità che possono venirvi in mente.

▲ **L'ultima delle follie del Wrestling: il Combattimento in Gabbia. In questo modo non potrete sfuggire facilmente ai colpi del vostro avversario.**



▲ **Che idea! Mettere quattro grossi lottatori in un ring, e farli combattere uno contro l'altro. Vi piacerà!**

▲ **L'incontro 'Tag Team' è un vero classico e vi permetterà di collaborare con un altro giocatore.**

PSM
100% Indipendente PlayStation
PSM
100% Indipendente PlayStation
METAL GEAR
SOLID
RESET
EJECT

TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA JOYTECH SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET:
http://www.dbline.it/mhtm/joytech.htm

Db-Line

HAI UN VUOTO DI MEMORIA?

RIEMPILO CON JOYTECH!

Le memory card Joytech hanno un assortimento di colori vastissimo, sono disponibili per PLAYSTATION nelle versioni a 1 mb, e nelle nuove 4 mb e 8 mb con centinaia di blocchi dove salvare la vostra posizione o i vostri tornei.
Disponibili anche nella versione NINTENDO 64 a 256k e 1 mb e per SEGA SATURN con 8 mb di capacita'.

NOMI E MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETA' DEI LEGITTIMI AVENTI DIRITTO.

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA:
Db-Line

Db-Line SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY - TEL. 0332/749000
TEL. RIVENDITORI 0332/749050 FAX 0332/749090 - INTERNET: http://www.dbline.it - e-mail: info@dbline.it

RICHIEDI I PRODOTTI JOYTECH IN TUTTI I MIGLIORI NEGOZI DI VIDEOGAMES!

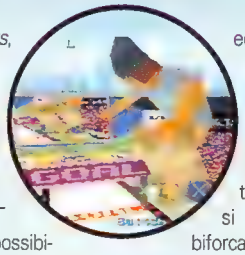
JOYTECH

STREET SK8TER

Finalmente su PlayStation un gioco di Skateboard

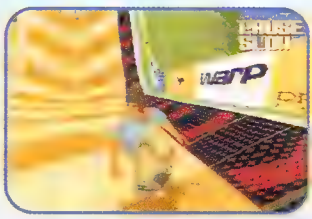
▲▲ Finalmente avrete la possibilità di provare tutte le migliori tavole e vestire con gli abiti più alla moda. Questa è la vita di uno skateboarder!

Noto in Giappone come *Street Boarders*, questo primo titolo incentrato sullo skateboard era attesissimo da tutta la redazione di PSM. Dal giorno in cui abbiamo ricevuto la demo del primo livello, facciamo sempre tardi la sera e non ci stacchiamo più dal joypad. Finora ci era sembrato impossibile che nessuno fosse interessato a distribuire questo gioco anche in Occidente, ma ora finalmente la Electronic Arts ha deciso di importarlo da noi col titolo di *Street Sk8ter*.



▶ Dopo ogni evoluzione potrete leggere sullo schermo il nome dell'acrobazia appena eseguita.

Il gioco stesso è diviso in due modalità principali, 'Street Tour' e 'Free Skate'. Nella modalità Street Tour, i giocatori affrontano i vari livelli cercando di fare abbastanza punti per passare al percorso successivo. *Free Skate* serve a far pratica e vi lascia liberi di eseguire le varie acrobazie senza l'ossessione dei secondi che passano. Ci sono in tutto sei livelli che includono percorsi a Los Angeles, New York e Tokyo. Inoltre potrete divertirvi anche nell' 'halfpipe' e nel 'bowl'. La struttura dei vari ambienti è veramente magnifica e come nella realtà potrete interagire con ogni elemento del fondale (scale, barriere, muri, ecc.). Il cuore del gioco sta proprio nel riuscire a trovare la strada migliore per arrivare alla fine di ogni livello. Per rendere il tutto più interessante, in certi percorsi troverete anche numerose biforcazioni. Vi ci vorrà moltissimo per vedere tutto ciò che ogni ambiente ha da offrire. Fortunatamente le varie acrobazie sono particolarmente semplici da eseguire. Vi basterà premere il tasto di salto contemporaneamente a una direzione sul D-Pad. La spettacolarità della vostra evoluzione dipenderà dall'altezza e dall'angolazione del salto. Considerando che si possono eseguire oltre 200 mosse e ci sono numerosi personaggi nascosti, *Street Sk8ters* non sembra essere uno di quei titoli di cui vi stancherete presto. Dopo tanti titoli sullo snowboard, anche gli appassionati di skateboard hanno finalmente il gioco che desideravano. Non vediamo l'ora di poter mettere le mani sulla versione definitiva.



▲ Accucciarsi subito dopo una rampa o in un rettilineo può aumentare la vostra velocità e farvi saltare più in alto per eseguire un'acrobazia

▲ Le rampe sono un ottimo posto per fare punti. Arrivateci a velocità massima e premete il tasto di salto all'ultimo istante.

▲ Sbattere contro una parete o sbagliare un salto vi farà cadere pesantemente a terra. Speriamo che non vi siate dimenticati le ginocchiere.

▲ Prendete una rampa a tutta birra e volerete proprio in alto. Così eseguirete delle evoluzioni ancora più spettacolari!

FUORI PISTA

A parte le solite rampe e gli halfpipe, *Street Sk8ters* ha un sacco di ringhiere e scalini su cui cimentarsi. Ogni livello vi offrirà numerosi percorsi alternativi su cui mostrare la

▲ Scivolare su una ringhiera è una semplice mossa della [illegible] rimanere [illegible] sacco di punti.

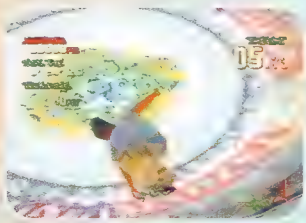
▲ Una volta sulla ringhiera, il gioco prenderà il controllo del vostro personaggio. Dovrete preoccuparvi solo quando viene il momento di farlo saltare via.

METTERSI IN LUCE

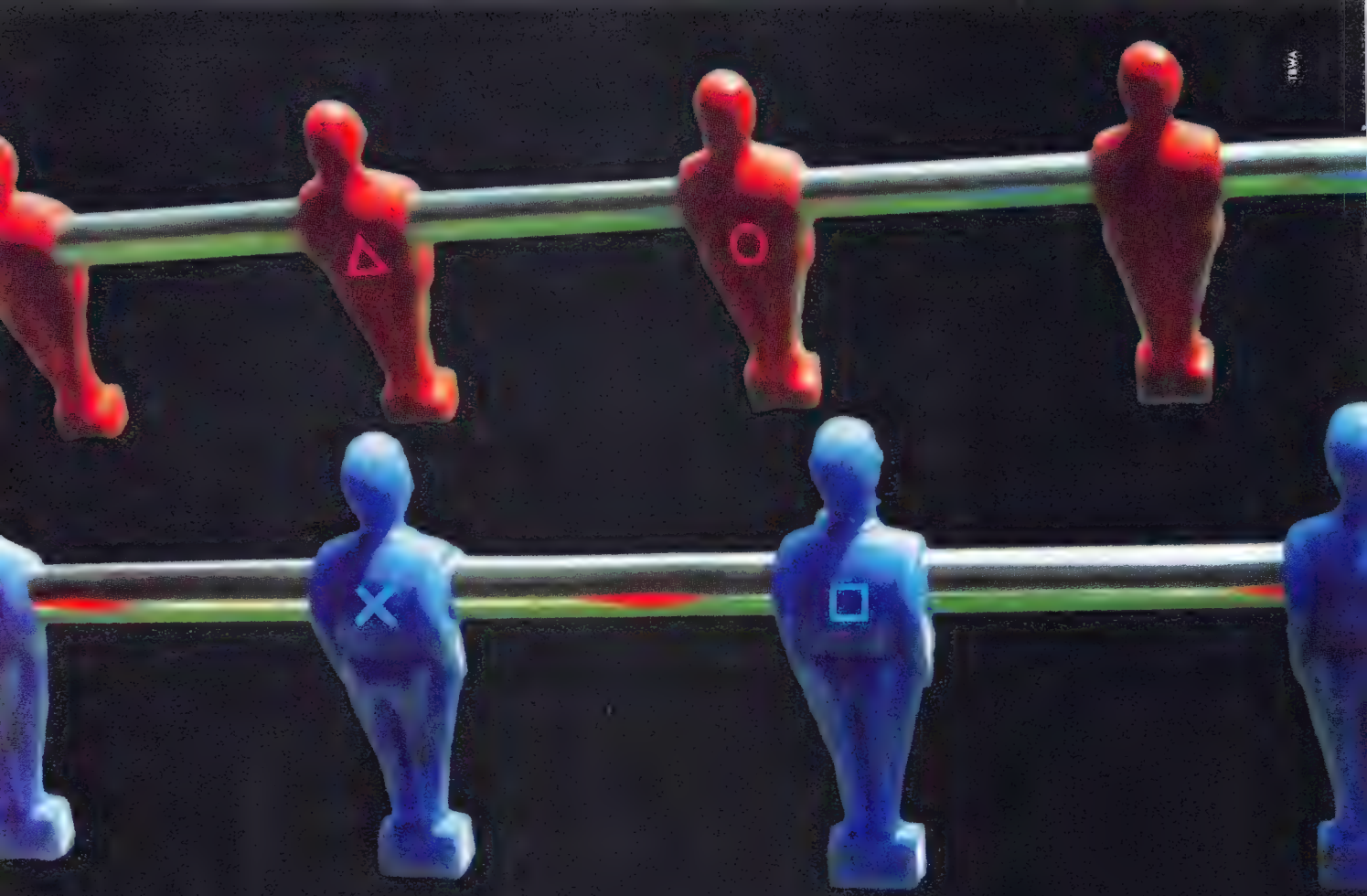
In ogni percorso ci sono delle aree bonus che vi permetteranno di affinare le vostre tecniche. Per esempio, nel bowl potete eseguire tutti i trucchi che volete entro un certo tempo limite.

▲ Mettersi in verticale è piuttosto difficile e non dà molti punti. Fate questa evoluzione solo per far colpo sulle ragazze.

▲ I punti dipendono da quanto sia spettacolare l'evoluzione che avete eseguito. Se fate meno di 400 punti è meglio che facciate più pratica.



▲ Il numero in basso a destra dello schermo dà un'idea della vostra velocità. Se volete eseguire delle buone acrobazie dovete mantenerlo alto.



Stavolta sarete dei veri calciatori.

(Stipendio a parte.)

LiberoGrande™

namco

Per la prima volta, siete liberi di muovervi sul campo come volete. Approfittatene. Decidete voi le regole del gioco. Decidete voi a chi assegnare le punizioni e i rigori. E magari gli stipendi e le copertine dei giornali. E, perché no, anche le corna.

Solo per PlayStation.

Oltre 500 videogames

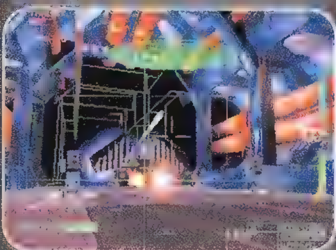
PlayStation®

e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it
Libero Grande & © 1997 1998 NAMCO, all rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO Ltd.

G-Police: Weapons of Justice

Dentro la Città

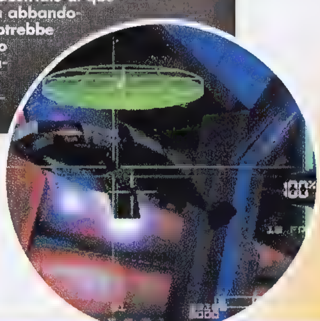
In ciascuna città ci sono un sacco di ambienti in cui volare, inclusi i quartieri civili e quelli industriali.



▲ I [illegible]

▲ Molte [illegible]

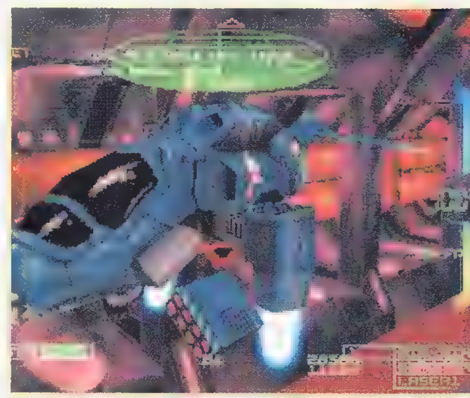
▲ La sezione industriale di questa città sembra abbandonata. Attenti, potrebbe essere un ottimo posto per un'imboscata.



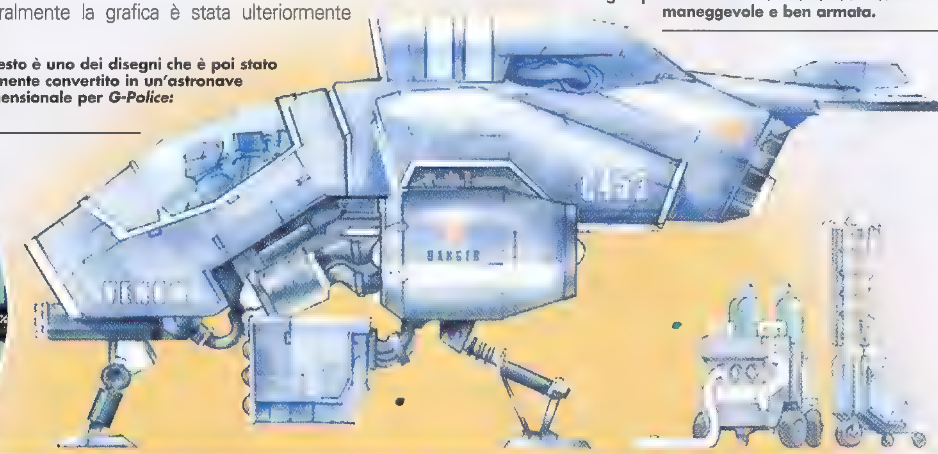
▶ In molte missioni dovrete lavorare con l'appoggio di un altro velivolo.

▲ Il nuovo veicolo terrestre chiamato Raptor è l'ideale per abbattere i mezzi volanti.

Lo scorso anno *G-Police* ha strabiliato il pubblico grazie alla sua grafica eccezionale e alla bellissima ambientazione futuristica. Purtroppo il gioco era così difficile che molti non sono riusciti ad andare lontano, rimanendo con un certo senso di frustrazione addosso. Questa volta la Psygnosis è tornata al tavolo da disegno è ha cambiato il livello di difficoltà lasciando intatto il sapore dell'illustre predecessore.
Questa versione comincia dieci giorni dopo la fine del primo capitolo. Avete appena distrutto il vascello della Nanosoft e i Marines mandati ad aiutarvi ora vi assistono nelle operazioni conclusive della campagna. Nelle prime missioni del gioco dovrete spazzar via le varie gang formate dai sopravvissuti della Nanosoft, ma presto cominceranno a emergere altri problemi. Per la maggior parte del gioco sarete nuovamente ai comandi del solito velivolo (Havoc), ma ora potrete anche controllare un robot terrestre chiamato Raptor. Questo permette di aumentare ulteriormente la varietà del gioco. Ora dovrete affrontare anche delle missioni terrestri in cui dovete proteggere i mezzi volanti, l'esatto contrario di quello che avveniva nel primo gioco.
La squadra di sviluppo ha preso coscienza che il maggior problema da risolvere era il complicatissimo sistema di controllo. Ora le cose sono state semplificate, ma fortunatamente gli esperti di *G-Police* saranno ancora in grado di eseguire le spettacolari manovre del primo gioco. Naturalmente la grafica è stata ulteriormente migliorata. Le città su cui volate sembrano uscire dritte da *Blade Runner* e gli effetti luminosi sono un vero spettacolo. Da quello che abbiamo visto, *G-Police 2* avrà i migliori effetti speciali finora visti su PlayStation.
Attualmente è ancora presto per determinare se questo seguito sarà in grado di battere l'originale, ma l'impressione avuta è estremamente favorevole. Vi daremo altre notizie quando saremo più vicini alla data di uscita.



▲ Questa è la nave che userete nella maggior parte delle vostre missioni. E' molto maneggevole e ben armata.

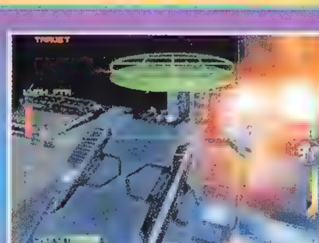


▶ Questo è uno dei disegni che è poi stato fedelmente convertito in un'astronave tridimensionale per *G-Police: WOJ.*

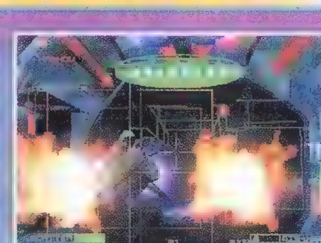
Effetti Pazzeschi!

[illegible]

▲ [illegible] i bersagli a terra e verrete [illegible] esplosioni devastanti e [illegible]



▲ [illegible]



▲ [illegible]

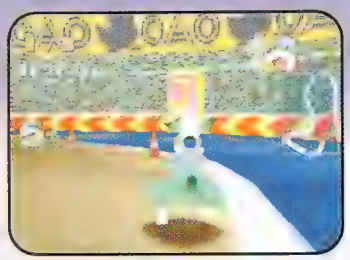
Prodotto Atlus
Sviluppato Hudson Soft
Data di Uscita 1° Trim. '99
Tipo Corsa con Combattimento

Bomberman Fantasy Race

Un altro videogioco classico si rifà il trucco

Grazie al suo semplice sistema di gioco, la serie di *Bomberman* ha sempre avuto un posto speciale nei cuori dello staff di PSM. Così non possiamo negare di essere molto contenti di vedere che la Atlus ha realizzato un nuovo tipo di *Bomberman* incentrato sul combattimento ad alta velocità. *Bomberman Fantasy Race* prende i mitici omini con le bombine e li inserisce in un mondo poligonale 3-D, dove lo sport numero uno è correre su buffi veicoli. Proprio come nel *Bomberman* classico i giocatori hanno una vasta gamma di personaggi e di armi tra cui scegliere, ma qui finiscono le somiglianze. Il combattimento avviene in un circuito e non nelle solite aree quadrate. Logicamente potrete sempre utilizzare le solite bombe lanciandole davanti o dietro di voi per sbarazzarvi degli avversari. Potete anche scommettere sul vincitore della corsa e usare il denaro che guadagnerete per comprare nuove armi e migliorie. Questo gioco sembra essere avvincente come la versione classica di *Bomberman*. Grazie alle sue caratteristiche innovative e alla divertente struttura dei circuiti, questo gioco potrebbe fare la felicità di tutti i fan dell'omino con le bombine.

◀ Il disegno delle piste è una delle ragioni per cui il gioco si chiama *Fantasy Race*. Questi circuiti sono semplicemente fuori di testa.



▲ In certe aree della pista troverete delle icone con la forma di una zampa. Passateci sopra e verrete proiettati in avanti da una potente spinta turbo.

▲ Se vincerete le corse guadagnerete dei soldi che potrete usare per comprare nuove bombe, armi e altri oggetti.

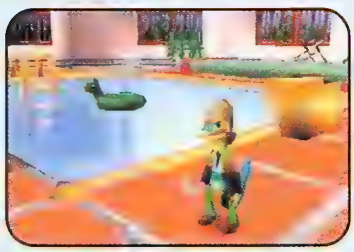
▲ Proprio come nel *Bomberman* classico, nel corso della partita i giocatori possono trovare potenziamenti da usare contro gli avversari.

▲ Non sarebbe un gioco della serie *Bomberman* se non poteste gettare delle bombe. Questa volta però dovrete avere una mira molto più accurata.

Prodotto Crystal Dynamics
Sviluppato Crystal Dynamics
Data di Uscita Marzo
Tipo Platform

Gex 3: Deep Cover Gecko

Il nostro geco preferito diventa un agente segreto

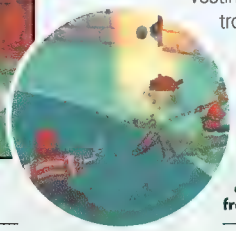


▲ Gex controlla la nuova piscina nella casa di Sherlock Holmes. Non c'è modo migliore per divertirsi nelle uggiose giornate londinesi.

▲ Gex veste i panni del famoso investigatore, Sherlock Holmes. Quale mistero dovrà risolvere?

Il Geko è pronto a tornare sulla PlayStation per la terza volta. In questa nuova avventura, Gex vestirà i panni di un agente segreto che deve intraprendere una missione per salvare la bella Agente Xtra (interpretata da Marliece Andrada di Baywatch). Logicamente la sventolona sembra essere stata rapita dal solito Rez, l'arcinemico del nostro eroe. Uno dei problemi principali del precedente gioco di *Gex* è stato sicuramente il sistema d'inquadratura. Spesso l'azione veniva seguita dalle angolazioni più scomode. In *Gex 3* i programmatori hanno completamente rivoluzionato il sistema di ripresa e hanno scelto un'interfaccia più semplice e intuitiva. Questo dovrebbe rendere il gioco più godibile. Ovviamente non sarebbe un gioco di Gex se non ci fosse un gran numero di travestimenti da adottare e in questo terzo capitolo ne troverete tantissimi. Vedrete il vostro rettile preferito nei panni di Capitan Uncino, Sherlock Holmes ed Ercole. Inoltre Gex avrà un repertorio di oltre 1000 nuove frasi di commento e due personaggi segreti. Chissà chi sono?

▶ I programmatori hanno dato sfogo ancora una volta alla loro immaginazione. Il risultato sono dei personaggi piuttosto interessanti.



◀ Non chiedeteci cosa stia succedendo in questa foto. Sembra che Gex abbia trovato un alligatore e lo stia usando per attaccare questo francese.

▲ Che classe! Avevate mai visto un geko in abito da sera stile "James Bond"?

▲ Gex si fa un giro sul confine in sella del suo fido Taco Bell. Sembra che questo asino abbia un ruolo molto importante nel gioco.

MAILING

L. 249.000

SONY PLAYSTATION DIRETTAMENTE A CASA TUA

DUAL SHOCK ANALOG CONTROLLER
59.000

SONO DISPONIBILI TUTTI GLI ACCESSORI SONY PLAYSTATION

MEMORY CARD
29.000

CONTROLLER
29.000

G. CON. 45
90.000

MODULO D'ORDINE

COSA DEVI FARE

È semplice. Scegli i prodotti che vuoi acquistare tra quelli riportati nella pagina e indicali negli appositi spazi. Compila il modulo in tutte le sue parti e spediscilo in busta chiusa a: **NIC MAILING - NUOVE INIZIATIVE COMMERCIALI, Via Flaminia n. 868 - 00191 Roma.** Se preferisci, mandalo via fax allo **06/3339417** oppure chiama lo **06/3339416** e fai il tuo ordine telefonicamente.

PRODOTTO

Il pagamento avverrà a mezzo contrassegno, alla consegna della merce. Nota bene: per ordini superiori a 2 articoli (per esempio 1 PlayStation + 1 gioco, oppure 3 giochi), non pagherai le 10.000 lire di spese di consegna.

Cognome _____ Nome _____

Professione _____

Via/Piazza _____ N° _____

CAP _____ Città _____ Prov. _____

Telefono _____ Età _____

Data _____ Firma _____

C.F. / / / / / / / / / / / / / / / /

Non saranno accettati ordini non firmati. Gli ordini sono soggetti ad accettazione delle NUOVE INIZIATIVE COMMERCIALI s.r.l.

NIC Mailing - Nuove Iniziative Commerciali S.r.l. rivenditore per corrispondenza dei prodotti Sony PlayStation

Le Novità Platinum solo L. 49.000

Soul Blade

Mickey's W Adv.

Hercules

Tekken 2

La serie Platinum

Actua Soccer	49.000
Adidas Power Soccer	49.000
Air Combat	49.000
Crash Bandicoot	49.000
Destruction Derby 2	49.000
Formula 1	49.000
Pandemonium	49.000
Porsche Challenge	49.000
Ridge Racer	49.000
Ridge Racer Revolution	49.000
Time Crisis	49.000
Wipeout 2097	49.000

Le Novità

Rally Cross 2 84.900

Running Wild 84.900

Bugs Life 99.000

Formula 1 98 109.000

Cool Boarders 3 99.000

Tekken 3 105.000

Crash Bandicoot 3 99.000

Il Catalogo

Ace Combat 2	99.000
Adidas Power Soccer 98	99.000
Alundra	99.000
Blasto	84.900
Bomberman World	84.900
Broken Sword 2	99.000
Bust a Groove	99.000
Cardinal Syn	99.000
Crash Bandicoot 2	99.000
Dead or Alive	99.000
Fifth Element	99.000
Final Fantasy 7	105.000
Formula 1 '97	105.000
GT - Gran Turismo	99.000
Hugo	89.000
Klonoa	99.000
Kula World	99.000
LiberoGrande	99.000
Medievil	99.000
Point Blank G-Con	149.000
Point Blank (Software)	84.900
Resident Evil 2	119.000
Sentinel Returns	99.000
Spice World	52.000
Spyro	99.000
Streetfighter Collection	99.000
Total NBA '98	84.900
Tombi	99.000
Treasures of the Deep	99.000

PlayStation

TUTTI I PREZZI SONO COMPRESI DI IVA

PlayStation

▲ Il fucile a infrarossi potrebbe tornare utile quando vorrete colpire i terroristi che si celano nel buio.

▲ In certe missioni, Gabe dovrà disinnescare bombe contenenti il virus mortale.

Ammettiamolo! Gabe Logan, la star di *Syphon Filter*, all'inizio ricordava molto Solid Snake di *Metal Gear*. Ora che finalmente abbiamo messo le mani su una versione quasi definitiva del gioco, dobbiamo riconoscere che i due titoli sono molto differenti tra loro. *Syphon Filter* ha intrapreso la strada giusta per differenziarsi dal capolavoro della Konami ed essere al primo posto nella lista dei titoli più attesi per PlayStation. Dopo esservi calati nei panni di Gabe, dovrete rintracciare e fermare un gruppo di terroristi che minaccia di rilasciare un virus chiamato Syphon Filter. Questa terribile arma biologica è in grado di distruggere ogni forma vitale nel raggio di 100 miglia. Per questa ragione dovrete aggirarvi per le strade di Washington DC nel tentativo di scovare e infiltrarvi nella base dei criminali.

Syphon Filter è principalmente orientato all'azione. Gabe può correre, saltare e sparare con un'infinità di armi. Il cuore del gioco è il sistema di mira automatica che permette di tenere sotto tiro un bersaglio mentre vi spostate in tutte le direzioni. Non fate però l'errore di credere che questo sistema renda il gioco più facile. I nemici sono moltissimi e hanno un'ottima mira, quindi se rimanete fermi troppo a lungo la vostra partita finirà in pochi secondi.

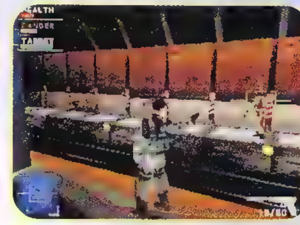
La trama è abbastanza complessa e serve a mantenere alta la tensione e a collegare i vari livelli di gioco. Le missioni che dovrete affrontare sono piuttosto differenti tra loro. In alcuni casi vi verranno affidati dei compiti speciali a metà missione, come andare in un certo luogo per proteggere un altro agente con un fuoco di copertura. Con l'evolversi della storia si chiarirà qual è il disegno criminale che si cela dietro la minaccia del Syphon Filter. Il tutto potrebbe sembrare una specie di cospirazione sul filone di X-Files, ma con la nostra versione incompleta non possiamo ancora affermarlo con sicurezza.

Concludendo, il gioco sembra essere una buona combinazione di azione e mistero. Potrebbe diventare uno dei successi di questo inizio d'anno. Aspettatevi una recensione in uno dei prossimi numeri.

Varietà di Missioni

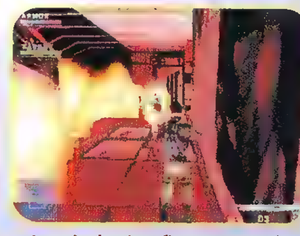
Anche se il gioco progredisce linearmente da un luogo all'altro secondo una trama logica, le situazioni che dovrete affrontare sembrano essere molto innovative. Non si sa mai cosa può esserci dietro l'angolo.

▲ Iniziate l'avventura nelle strade di Washington DC, cercando di bloccare le operazioni dei terroristi.



▲ Trovate un passaggio verso la metropolitana, dove è stato impiantato il sistema *Syphon Filter*.

▲ Una bomba esplode nella metropolitana, e quindi dovrete cercare di fuggire nelle gallerie sotterranee.



▲ Attenti a lanciare fiamme contro i terroristi. Potrebbero correre verso di voi e appiccarvi il fuoco.

SYPHON FILTER

La 989 tira fuori le armi migliori

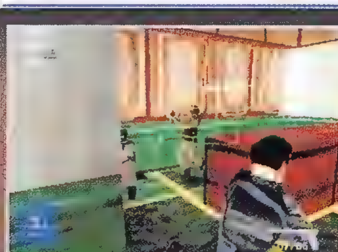
▶ Durante una missione, Gabe si veste in smoking per seguire un ufficiale che si sospetta possa essere coinvolto con i terroristi.

◀ Premendo un semplice tasto potrete bloccare la vostra mira su un bersaglio specifico, anche se si trova sopra di voi.

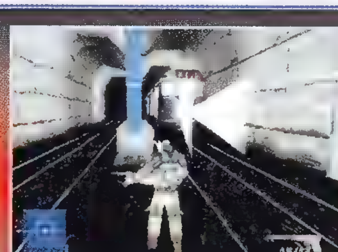
▶ Gabe Logan è la sola speranza degli USA contro dei terribili terroristi. In più sta benissimo in nero.

1 Terrorism

In *Syphon Filter* [illegible] a localizzare i terroristi [illegible] bili di una serie [illegible] bombe contenenti [illegible] mortale. La vostra [illegible] inizierà dalle [illegible] Washington DC.



▲ [illegible] alle operazioni dei terroristi.



▲ [illegible] la caccia lungo i tunnel mentre evitate i treni in arrivo.

▲ [illegible] è armato di una sgradevole lanciafiamme, oltre che di un corpetto antiproiettile. Per batterlo dovrete farvi venire qualche idea in fretta.

PCultra
videogiochi a massima velocità

IL GIOCO SI FA DURO, PCULTRA CI METTE A GIOCARE

E' ARRIVATO IL MOMENTO DI ESSERE CATTIVI!!!

VOLETE VEDERE IMMAGINI CRUDE E DONNE SEMINUDE?

VOLETE ARTICOLI FOLLI MA ESTREMAMENTE SINCERI?

VOLETE STRATEGIE E TRUCCHI DELL'ULTIMA ORA?

VOLETE UN LINGUAGGIO DIRETTO ED ESPLICITO?

NON AVETE SCELTA. VOI VOLETE

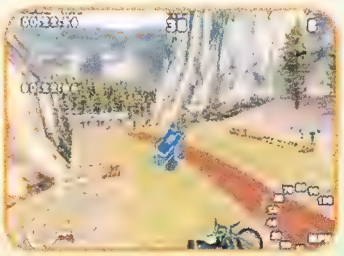
PCultra
videogiochi a massima velocità

ATTENZIONE

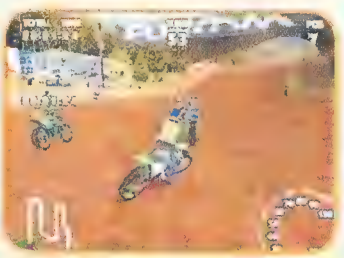
GUARDARE QUESTA PUBBLICITÀ TROPPO A LUNGO PUÒ CAUSARE L'ESPLOSIONE DI ALCUNE CELLULE CELEBRALI.

Le immagini di donne seminude che troverete nella rivista non possono essere usate a scopi terapeutici.

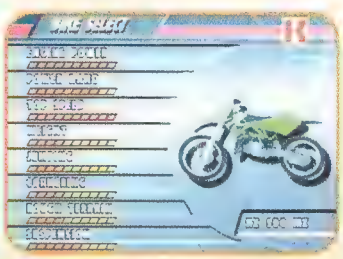
▲ Grazie all'uso dei tasti L1 e R1 i giocatori hanno un completo controllo delle sgommate.



▲ Posso volare! Urtate un muro a 120 km/h e vi ritroverete a volare nel cielo per poi atterrare nel mondo del dolore.



▲ L'intelligenza dei piloti controllati dal computer è piuttosto buona, quindi dovrete darvi da fare per sorpassarli.



▲ Ci sono tre classi diverse di moto, e ciascuna può essere regolata sul vostro particolare stile di gara.

D.I.R.T.

▶ Yaaooo! Molte delle piste di *D.I.R.T.* mostrano salti spettacolari che vi spareranno nell'alto dei cieli. Lì potrete tentare qualche trucco premendo il tasto ○.

Il motocross ha ancora molti fan su PlayStation

Di recente, la PlayStation ha cominciato a ospitare un numero crescente di titoli dedicati al motocross, ma nessuno di essi è riuscito a catturare l'attenzione delle masse... almeno finora. La Funcom di Dublino ci propone *D.I.R.T.*, un titolo promettente che dovrebbe dare una forte scossa a questo genere. Il gioco presenta sette diverse modalità di gioco, tre classi di moto e 76 diversi tipi di pista. In realtà ce ne sono solamente 12, ma possono essere usate in modalità speculare, invertita, casuale e con vari effetti atmosferici. Con queste premesse è facile immaginare che *D.I.R.T.* possa contare su una certa longevità in grado di tenere alto il vostro interesse per molto tempo. Tra gli altri pregi c'è una buona animazione dei piloti, un commento durante la gara e la possibilità di eseguire alcune evoluzioni spettacolari. C'è anche un garage per truccare la moto e la compatibilità col controller Dual Shock della Sony. Adesso l'unica cosa che serve a questo gioco è un editore che lo distribuisca nei negozi.

Prodotto Capcom Sviluppato TV Tokyo/Pony Canyon Data di Uscita Febbraio Tipo Snowboard 1-2

FREESTYLE BOARDIN'

La Capcom si avventura sulle nevi perenni

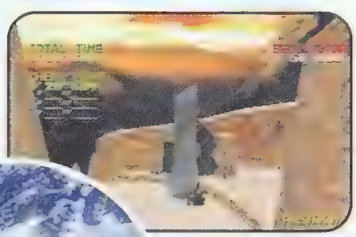
Ultimamente sta uscendo un altissimo numero di giochi dedicati allo snowboard. In realtà molti di questi titoli non sembrano avere nulla di particolarmente innovativo per insidiare lo strapotere di *Cool Boarder 3* e *X Games Pro Boarders*. In questo panorama così affollato, la Capcom sarà riuscita a dare vita a un titolo competitivo?

Il primo gioco sullo snowboard della Capcom è un titolo ben equilibrato che cerca di deliziare i giocatori con una grande varietà di percorsi e acrobazie.

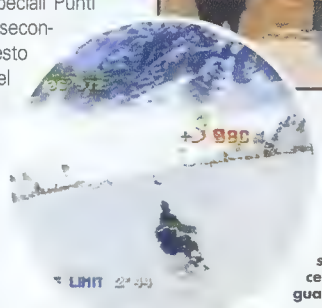
Con cinque atleti in gara all'inizio avete a disposizione quattro modalità di gioco: Competizione, Free Style, Vs. o Campionato. Se scegliete la Competizione dovrete affrontare in sequenza una serie di prove classiche di questo sport: Discese a Tempo, Salti in Lungo, Half Pipe, Combinata e Prova di Destrezza. Nella modalità Campionato potrete affrontare differenti tipi di piste. L'opzione Vs. vi permette di giocare contro un vostro amico usando lo split screen (schermo diviso) e la Freestyle sarà utile per fare un po' di pratica con i vari comandi di gioco. L'unica vera novità prevista dalla Capcom in *Freestyle Boardin'* sono degli speciali Punti Bonus che potrete ottenere arrivando primi, secondi o terzi nella modalità Competizione. In questo modo potrete modificare le caratteristiche del vostro personaggio e migliorarne la velocità, la capacità di curvare, l'abilità nell'eseguire acrobazie e la bravura nell'atterrare in piedi dopo un salto. Concludendo, *Freestyle Boardin'* ha le carte in regola per diventare uno dei migliori giochi sullo snowboard per PlayStation.

◀ Le cinque piste di *Freestyle Boardin'* hanno dei tracciati e dei panorami eccellenti.

▲ I personaggi possono aumentare le loro abilità ottenendo buoni risultati nelle varie competizioni.



▲ Le mosse si eseguono facilmente, ciascuna con un apposito tasto del controller.



◀ Ogni volta che nello slalom passate con successo una bandierina, guadagnate dei punti.

BLAZE
Verso L'infinito ed oltre...
ARMI SPECIALI
ENERGIA ILLIMITATA
VITE INFINITE
XPLORER
LIVELLI SEGRETI
PERSONAGGI NASCOSTI
SPREMI I TUOI GIOCHI
Per Sony PlayStation™
XPLORER
LA SOLUZIONE DEFINITIVA PER I TUOI GIOCHI !
NEWEL
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
Via U.La Malfa,134 (ex Via Po)
(02)61.555.361 e-mail commerciale@newel.it

Final Fantasy Mythologies

voci, leggende e fantasie sul più amato gdr per playstation

Finalmente ci siamo riusciti! Ecco l'articolo che aspettavate per scoprire tutte le leggende e le voci relative alla saga più amata dagli appassionati di giochi di ruolo. Con l'avvicinarsi dell'attesissimo *Final Fantasy VIII* abbiamo pensato di dare uno sguardo al passato. Nel seguente articolo troverete Fan Art, Leggende nate su Internet e tante altre curiosità su Cloud e compagni. Fate attenzione a non dimenticare che qui parliamo solo di miti e supposizioni fantasiose prese dalla rete, quindi non correte subito a cercare di resuscitare Aeris, perché probabilmente rimarreste delusi. In fondo non dimenticate che nessun giocatore sulla faccia della terra ci è mai riuscito. Un ringraziamento particolare va a Raven che con le sue preziose informazioni ci ha aiutato a scrivere questo articolo.

Ogni grande fenomeno di costume viene prima o poi associato a una serie di leggende metropolitane. I videogame non fanno certo eccezione. Nel corso degli ultimi anni ne abbiamo avuto qualche esempio. Gli appassionati di *Tomb Raider* versione PlayStation stanno ancora cercando il fantomatico trucco per spogliare Lara Croft (forse illusi dal famoso "Nude Raider Patch", un file che permetteva ai possessori di PC di vedere le grazie della bella archeologa). Gli amanti di *Tekken 3* sono mesi che cercano di sbloccare BioKazuya e Toshin-Jin facendo affidamento sulle bufale spacciate per verità dagli amici. Il gioco che in assoluto ha dato vita alle leggende più incredibili è però senza dubbio il mitico *Final Fantasy VII* della Squaresoft. Sicuramente molti di voi si saranno chiesti se quel titanico GDR avesse qualche segreto in più oltre al Chocobo dorato e agli irraggiungibili cavalieri della Tavola Rotonda.

Coloro tra voi che possiedono un collegamento a Internet avranno provato almeno una volta a cercare informazioni su Cloud e soci. E qui viene il bello. Sulla "Rete delle Reti" è possibile trovare un'infinità di informazioni su *FFVII*, roba da far impallidire la più voluminosa delle enciclopedie. Tra tutti questi dati è possibile imbattersi anche in alcune strane teorie (più o meno plausibili) elaborate dai giocatori più creativi. Queste tesi incontrollate si riferiscono a presunte "parti nascoste" del capolavoro Square. Esattamente come accade nella vita reale, il passaparola tra gli appassionati ha fatto sì che alcune di queste ipotesi venissero considerate come veritiere.

A peggiorare questa situazione caotica c'è anche una misteriosa E-Mail (posta elettronica) di un Ex-Programmatore Square che avvertiva i giocatori di tutto il mondo che per motivi di tempo in *FFVII* era stata tagliata una serie di eventi necessari a chiarire alcuni punti oscuri e a resuscitare uno dei protagonisti del gioco (indovinate voi di chi stiamo parlando).

L'ovvia smentita della Squaresoft non fu sufficiente a placare gli animi. Al contrario, molti giocatori si convinsero che la casa madre più che smentire la parole del suo presunto ex-collaboratore avesse implicitamente ammesso l'esistenza di nuovi segreti.

Da lì in poi fu un continuo susseguirsi di trionfali annunci sulla possibilità di resuscitare Aeris, tutti dati per certi e tutti smentiti alla prova dei fatti. Logicamente gli appassionati di tutto il mondo non si arresero. Anzi andarono oltre Aeris e diedero vita a una serie di leggende su fantomatici cloni di Sephiroth e Weapon nascosti nelle zone più remote del mondo di *Final Fantasy*.

Quelle che seguono sono solo alcune delle tante notizie che potreste sentire dai vostri amici, leggere su alcuni tipi di riviste o trovare sulla rete. Prima che voi vi esaltiate troppo, vogliamo darvi un IMPORTANTISSIMO avvertimento: probabilmente nessuna delle teorie seguenti è reale. Lo scopo di questo articolo è solo quello di farvi conoscere quelle che sono le leggende di

FFVII, non quello di spiegarvi come resuscitare Aeris!!! Ricordatevi che se qualcuno di voi deciderà di sperimentare queste teorie, lo farà solo a suo rischio e pericolo perché probabilmente alla fine resterà solo con l'amaro in bocca.
Se invece vi capiterà di verificare la veridicità di una delle seguenti leggende, aspettiamo con ansia le prove della vostra scoperta. La fama per tale impresa resterà per sempre scolpita nella memoria delle future generazioni di videogiocatori!!!

RESUSCITARE AERIS

Ecco le ipotesi più famose sul come riportare in vita la bellissima erede degli antichi:

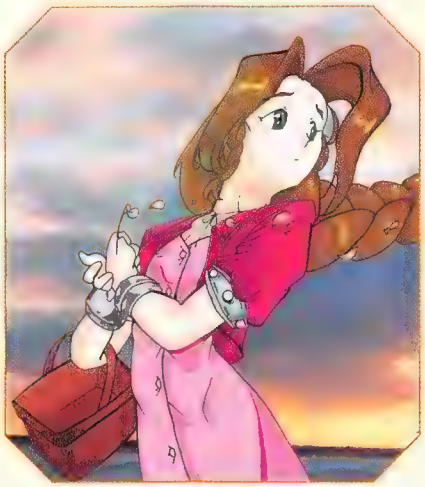
1. Tornate a Midgar con la chiave e recatevi negli Slums. Andate dall'uomo fuori dal tubo in cui prima c'era l'ammalato col tatuaggio. Parlategli e lui vi darà una "Water Materia". Tornate allo Shell Village dove è morta Aeris. Grazie alla nuova materia potrete avere accesso alla gradinata che conduce alla città subacquea. Qui potrete recuperare il corpo della ragazza che dovrete portare a Bughenagen. Fatto questo, possono succedere due cose. O il vecchio saggio vi restituirà Aeris senza vita, o la resusciterà nel corpo di un Goblin (ringraziamo Marcomattia Mocellin per avercelo detto!!!).

2. Munitevi di 100 tissue (potrete riceverle come "premio di consolazione" al Battle Square) e poi recatevi a Upper Junon. Qui troverete una donna dal naso sanguinante che si lamenterà della piccola ferita subita durante l'attacco della Weapon e vi chiederà un fazzoletto.
Dategliene 100 e lei vi ricompenserà con una speciale materia in grado di resuscitare Aeris (che dovrete comunque recuperare nella città degli antichi).

3. Se raggiungerete con TUTTI i vostri personaggi il livello 99 prima della morte di Aeris, invece di assistere passivamente al suo omicidio, vedrete Cloud affrontare Sephiroth in un duello all'ultimo sangue. Se vincete Aeris è salva.

TEORIA SU AERIS

Molti appassionati si sono dilettati a cercare agganci tra Aeris e gli altri "Messia" dei precedenti *Final Fantasy*. Il risultato di questi studi è decisamente interessante:
Aeris (come anche Terra di *FFVI*) non deve essere considerata una persona reale ma una vera e propria "Forza" Benefica che compare ogni volta che il pianeta è in pericolo. Questi esseri angelici arrivano sulla terra sotto forme umane per sconfiggere il male e preparare le cose alle generazioni future. Alcuni si sono spinti oltre sostenendo che la ragazzina rossovestita che accudisce i fiori nella chiesa degli Slums (quella dove potete vedere l'apparizione dello spettro di Aeris, almeno secondo molti...) sia già la nuova incarnazione di questa "Forza".



IL CLONE DI SEPHIROTH

Pare che la Square abbia inserito la possibilità di usare uno dei cloni di Sephiroth o, secondo alcuni, il Sephiroth originale (quello dato per morto nella guerra in Wutai per intenderci...). Anche qui abbiamo più teorie. In queste, però, potrebbe esserci un fondo di verità visto che nel gioco è effettivamente possibile ottenere la "Muramasa Blade" (cioè la Spada di Sephiroth) come premio al Battle Square. La cosa si fa ancora più misteriosa visto che questo oggetto non può essere usato da nessuno (a meno che non lo lanciate contro il nemico con il comando Throw...).
Vediamo ora alcune teorie su come recuperare il clone di Sephiroth:

1. Usate il comando "Morph" sulla Ghost Ship, sulla Emerald e sulla Ruby Weapon. Procuratevi 121 "1/13 Soldier" (dove non si sa) e dateli al Mithryl Man. Fatto ciò, tornate al Gold Saucer e, nello stesso luogo dove avete incontrato Cait Sith, troverete un uomo incappucciato che vi chiederà se può offrirvi i suoi servizi. Rispondetegli di sì e lui vi rivelerà di essere Sephiroth. Da questo momento in poi farà parte del vostro gruppo.

2. Nel corso del gioco dovete trovare 8 statuette di Sephiroth da consegnare all'uomo che dorme nella caverna. Oppure limitatevi a riunirle per ottenere una capsula che contiene il clone di Sephiroth. Vincete la Muramasa Blade al Battle Square e la capsula si schiuderà. Una variante di questa leggenda dice che oltre alle statuette avrete bisogno anche di 121 "1/13 Soldier".

3. Pare che sia possibile recuperare una capsula crionica nel laboratorio di Hojo. Una volta trovata dovreste:

A. Portarla nel seminterrato della Shinra Mansion che si trova nella città natale di Cloud.

B. Oppure dovreste semplicemente lanciarla (Throw) contro un nemico nel corso di una battaglia.
In tutti i casi Sephiroth sarà inutilizzabile fino a quando non gli darete la Muramasa Blade (N.B. La spada di Sephiroth è chiamata a volte Muramasa e a volte Masamune).

VARIE ED EVENTUALI:

Le voci non si limitano solo a questi due argomenti. Ecco tanti altri possibili segreti che secondo alcuni sono celati nel gioco:

SLEEPY MATERIA

Dormite 2 volte in ogni punto in cui è possibile farlo. Fatto questo andate a dormire nella locanda di Cosmo Canyon. Qui vi apparirà lo spirito di Bughenagen che vi darà una portentosa materia che ripristina in un colpo solo tutti gli HP e gli MP del vostro gruppo.

SUPER NOVA MATERIA

Andate in Lower Junon con Tifa e Yuffie nel vostro gruppo e parlate col vecchio. Lui vi darà la Super Nova in cambio di UN MILIONE di Gil e Due Baci (uno da Tifa e uno da Yuffie).

LO SPETTRO DI VINCENT

Dovete recarvi al proiettore ad Acqua due volte: la prima nel secondo CD, dove vedrete i ricordi di Vincent e scoprirete le vere origini di Sephiroth; la seconda nel corso del terzo CD, dopo aver aperto le prime due casse nel cratere di Sephiroth. Questa volta (dopo aver preso l'ultima limit di Vincent) rientrate subito nella sala e affronterete lo spirito di Vincent (Boss con UN MILIONE di punti vita).

LA QUINTA WEAPON

Due teorie:

1. La quinta Weapon si è mimetizzata ed è una delle montagne della mappa.

2. La quinta Weapon è visibile volando "rasoacqua" con l'Highwind (dovreste vedere la sua testa che emerge dai flutti...).

WODDEN CHOCOBO

In alcune foreste dovrebbe essere possibile catturare un chocobo marrone che è capace di volare.

IL CHOCOBO ARGENTATO

Fate accoppiare due chocobo dorati di classe "S" e dovreste ottenere un chocobo argentato capace di andare sott'acqua.

ALPHA LEVIATAN

Dopo aver sconfitto Emerald e Ruby recatevi con il chocobo d'argento nella zona dove c'è il cratere sottomarino (quella dove Emerald si ferma a galleggiare) e dovreste affrontare questo nuovo nemico.

KARSTAN IL NINJA

Nel terzo CD, recatevi nella foresta dove avete trovato Yuffie. Se la piccola ninja fa parte del vostro gruppo, verrete sfidati da un misterioso tizio che vi dirà di essere "The ultimate Ninja". Se lo battete, lui si unirà a voi.

EXTREME LIMIT BREAK DI CLOUD

Se battete lo spirito di Vincent (sempre se esiste) otterrete la 5° limit di Cloud (che ha un nome irripetibile e un effetto devastante).

EXCALIBUR

Cloud come Artù di Camelot! Dovrete riempire TUTTI gli slot dell'Ultima Weapon con la materia KOTR (dovreste farla rigenerare 8 Volte!).

FAR VOLARE IL TINY BRONCO

Dovete vincere il super Swepper al Battle Square, aggiungere Cid al vostro Party e ritrovare l'aereo galleggiante. Cid lo riparerà e voi potrete farlo volare!

J.JUGGLER

Nel wonder Square del Gold Saucer dovete usare la Fortune Machine e ottenere una carta che vi dice "Odd things in the Future" (avete una possibilità su mille); se ci riuscite all'uscita dal casinò dovreste trovare J. Juggler pronto a unirsi a voi.

GOLD MURAMASA BLADE

Per ricevere questo oggetto dovete ottenere tutte le possibili combinazioni, da 3000 a 5000, nello Speed Square. Quest'arma dovrebbe essere destinata all'ipotetico Clone di Sephiroth o potrebbe essere venduta per DIECI MILIONI DI GIL!!!

Eroi Indimenticabili

Cloud, Aeris, Tifa, Vincent e tutti gli altri protagonisti di *FFVII* hanno lasciato un segno indelebile nel cuore di centinaia di appassionati sparsi per il mondo. Questo affetto è testimoniato dai moltissimi disegni che i vari fan ci spediscono o pubblicano su Internet. Oltre a quella qui a fianco, tutte le illustrazioni di questo articolo sono state realizzate da altri maniaci come noi.

▶ **Lo sguardo sognante di Aeris ci riporta subito in mente moltissimi bei momenti del primo disco di *FFVII*.**

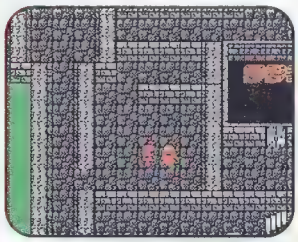
Uno Sguardo al Passato

Molti nuovi giocatori si sono avvicinati alla serie di *Final Fantasy* grazie alla splendida versione per PlayStation. Saranno in parecchi a chiedersi cosa era successo nei precedenti sei episodi della serie. Ancora una volta PSM ha le risposte ai vostri interrogativi.

FINAL FANTASY I

PIATTAFORMA: NINTENDO 8 BIT (IN GIAPPONESE E IN AMERICANO)
DATA DI USCITA: 7/1987

In un mondo dove gli stessi elementi si rivoltano furiosamente contro gli esseri viventi, 4 giovani eroi affrontano terribili prove per restaurare l'ordine. Un classico GDR di Cappa e Spada che diede origine al Mito.



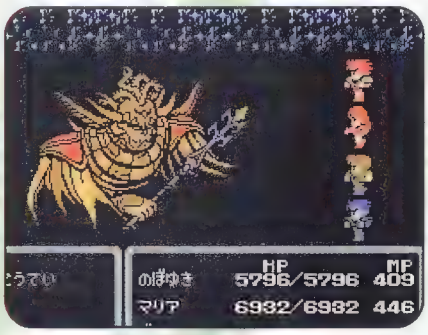
◀ **Qui è dove il mito è cominciato. Anche se la grafica era piuttosto povera e il sonoro gracchiante, la storia era già estremamente affascinante e coinvolgente.**

▶ **Vi siete lamentati del finale di *FFVII*? Beh, pensate che a chi ha finito *FFI* è andata peggio.**

FINAL FANTASY II

PIATTAFORMA: NINTENDO 8 BIT (SOLO IN GIAPPONESE)
DATA DI USCITA: 12/1988

L'impero di Barkmeia procede inarrestabile nella sua marcia per la conquista dell'intero pianeta. L'ultima barriera che divide il mondo dal controllo totale dello spietato imperatore è il movimento clandestino della Regina Hilda.
4 orfani destinati a diventare Eroi: Frionel, Maria, Guy e Lionheart combatteranno al fianco della regina per preservare la libertà dell'intera razza umana.



◀ **Questo era il temutissimo nemico finale del secondo capitolo della saga di *Final Fantasy*.**

▼ **Le ambientazioni non possono essere paragonate a quelle 3-D, ma vi assicuriamo che anche così avevano il loro fascino.**

FINAL FANTASY III

PIATTAFORMA: NINTENDO 8 BIT (SOLO IN GIAPPONESE)
DATA DI USCITA: 4/1990

Quattro ragazzi investigano su un cratere formatosi vicino al loro villaggio. Qui ritrovano il cristallo del vento e vengono informati di una spaventosa calamità che sta per abbattersi sul loro mondo. Solo i Leggendari 4 Cavalieri della Luce potranno fermare gli oscuri progetti di una forza del male esiliata dal mondo millenni prima.

◀ **Questi erano le varie classi di personaggi selezionabili in *Final Fantasy III*.**

FINAL FANTASY IV

PIATTAFORMA: SUPER NINTENDO (IN GIAPPONESE E IN AMERICANO)
DATA DI USCITA: 11/1991

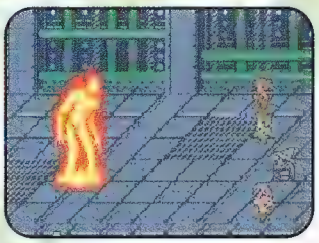
Il Reame di Baron intraprende una folle ricerca dei cristalli degli elementi per ottenere il potere supremo. Cecil, il comandante delle forze armate del reame, si ribella ai suoi superiori e inizia una missione per cercare di fermare coloro che prima erano i suoi alleati.

▶ **Grazie al potenza del 16 Bit Nintendo, la saga di *Final Fantasy* trova nuovi colori e una grafica più accattivante.**

FINAL FANTASY V

PIATTAFORMA: SUPER NINTENDO (SOLO IN GIAPPONESE)
DATA DI USCITA: 12/1992

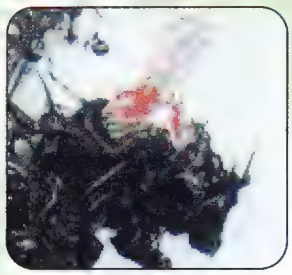
Il vento cessa di soffiare e la disperazione cade sul pianeta quando i mitici cristalli degli elementi si spaccano. Qualcuno ha liberato la terribile forza chiamata "Mu". Quattro ignari viaggiatori, uniti dal destino, potrebbero essere la sola cosa che separa il mondo dalla distruzione.



▲ **I mitici grafici della Square riuscivano a creare dei mostri veramente splendidi grazie ai numerosi colori del Super Nintendo.**

FINAL FANTASY VI

(CHIAMATO FINAL FANTASY III NEGLI USA)
PIATTAFORMA: SUPER NINTENDO (IN GIAPPONESE E IN AMERICANO)
DATA DI USCITA: 10/1994



100 anni dopo la devastante "Guerra dei Magi", la tecnologia regna sovrana sulla Terra. L'Impero, nella sua insana rincorsa al dominio assoluto cerca di appropriarsi di un potere da lungo tempo perduto. Un potere noto come "Magia".
Terra, una ragazza che ignora le sue origini, sarà l'ago della bilancia in una disperata battaglia contro l'Imperatore e i suoi seguaci.

◀ **Nel sesto capitolo della serie, la tecnologia inizia a fare la sua comparsa.**

VOLARE NELLO SPAZIO

Pare che sia possibile trovare un secondo razzo con cui volare fra le stelle.

CONCLUSIONI!

Torno a ripetere: quello che avete appena letto È SOLO UN ELENCO DI VOCI NESSUNA DELLE QUALI È MAI STATA CONFERMATA UFFICIALMENTE. Prima di catapultarvi sulla vostra Play e provare quello che avete appena letto, ricordate bene i nostri ammonimenti sulla scarsa affidabilità di queste teorie. Un ultimo avviso per i più creduloni: grazie a un codice Game Shark per la versione americana di *Final Fantasy VII* è possibile far apparire Sephiroth nel vostro gruppo durante i combattimenti. Quindi se qualcuno vi sventola sotto gli occhi (specie sul suo sito Internet...) qualche immagine dove si vede il vecchio Sephiroth al fianco di Cloud e Barret, sappiate che potrebbe essere stata ottenuta con l'uso del codice Game Shark. Concludendo come farebbe l'agente Moulder, ricordate che: "La verità è altrove!!!"; tutto quello che avete letto è probabilmente solo il parto della fantasia di chi, come noi, è troppo innamorato di *FFVII* e non vuol mettere la parola "Fine" al capolavoro Squaresoft.

Nascita di un Mito

Vi siete mai chiesti come nasce un gioco del calibro di *FFVII*? Bene, sappiate che all'inizio i computer non c'entrano nulla. La prima fase riguarda la creazione dei personaggi e delle atmosfere attraverso dei disegni, mentre gli sceneggiatori si occupano della trama. Per la vostra gioia di appassionati, abbiamo pensato di pubblicare alcuni schizzi preparatori dei personaggi, realizzati dagli artisti della Square.

Ecco Cloud e Aeris appena nati dalla penna del loro creatore. Questo graffiante stile iniziale è stato poi sostituito con un più classico tratto tipico dei cartoni animati giapponesi.

fantasy VIII: la trama!!!

AVVISO: se volete che *FFVIII* sia una completa sorpresa fermatevi ora!!! Se invece non resistete alla tentazione continuate a leggere, ma non dite poi che non vi avevamo avvertito!!!

Dopo lunghi anni di continue guerre, il mondo di *FFVIII* vive un periodo di pace e prosperità. Gran parte del merito della situazione attuale è da attribuirsi al SeeD, un'organizzazione nata con lo scopo di fornire assistenza militare alle piccole nazioni aggredite dalle super-potenze prive di scrupoli.

Le forze del SeeD sono composte essenzialmente da ragazzi che hanno mostrato doti particolari nel combattimento e nell'uso della magia. Entrare in questo esclusivo corpo militare è il sogno di molti ragazzi, ma solo pochi di loro riescono a reggere i tremendi corsi di preparazione a cui vengono sottoposte le reclute e in pochissimi passano il durissimo esame finale.

La situazione dell'intero pianeta sembra essere perfettamente sotto il controllo delle forze del SeeD, ma sta per risvegliarsi qualcosa che forse neanche loro sono in grado di affrontare. Dopo un'assenza millenaria ritorna fra i mortali Edea, l'ultima esponente della razza delle streghe. Questa potentissima donna è animata da oscuri propositi di vendetta nei confronti degli umani.

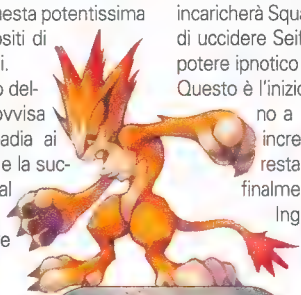
Uno dei primi segni di turbamento dell'equilibrio mondiale è l'improvvisa aggressione dell'Impero di Galbadia ai danni della vicina nazione di Dole e la successiva dichiarazione di guerra al resto del mondo! Quello che turba maggiormente le alte sfere del SeeD non è il folle proposito di conquista dell'Imperatore, ma la presenza al suo fianco della misteriosa Edea.

In questo clima di tensione si tiene la festa di benvenuto delle nuove reclute del SeeD. Fra i tanti partecipanti, due in particolare sono degni di attenzione: Squall Leonhearth e Rinoa Hearthilly. Sin dal loro primo incontro si nota qualche "scintilla" fra i due, soprattutto dopo che Squall scopre che Rinoa fa parte segretamente di un gruppo clandestino Anti-Galbadino conosciuto come i "Forest Owls".

Alcuni giorni dopo, Squall viene convocato dai generali del SeeD e inviato a combattere contro l'Impero Gabaldiano. Quella che sembrava essere una semplice missione si trasforma presto in un dramma. Seifer Almasy, il comandante dell'operazione e amico di Squall, tradisce le forze del SeeD e si schiera inaspettatamente a fianco di Edea.

A complicare maggiormente la situazione, il SeeD incaricherà Squall di assassinare Edea anche a costo di uccidere Seifer che, a quanto pare, è vittima del potere ipnotico della strega.

Questo è l'inizio di una serie di eventi che porteranno a un susseguirsi di colpi di scena e a incredibili catastrofi planetarie. Ora non resta che aspettare settembre per poter finalmente giocare a *Final Fantasy VIII* in Inglese. La guerra tra il SeeD e la perfida Edea vi sta aspettando!



MASSAGER SEAT SHOCK
Fai esplodere la tua mente
MASSAGER SEAT SHOCK
·SEDILE VIBRANTE
·COMPATIBILE DUALSHOCK
·COMPATIBILE PSX
·COMPATIBILE N64
·MASSIMO REALISMO NEI GIOCHI DI GUIDA
·FUNZIONE MASSAGGIATORE
ATOMIC ACCESSORIES
RICHIEDI GLI ORIGINALI ATOMIC
TWIN SHOCK
·JOYPAD ANALOGICO
·2 MOTORI VIBRANTI
·COMPATIBILE DUALSHOCK
·DISPONIBILE IN VARI COLORI
DUAL PLAY STICK
Dual Play Stick
·COMPATIBILE TWIN SHOCK
·COMPATIBILE DUALSHOCK
·COMPATIBILE STANDARD JOYPAD
Vibrazioni Totali
D+ INTERNATIONAL
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
GIOCHI E GLI ACCESSORI ATOMIC LI TROVI NEI D+ CENTER DELLA TUA CITTÀ
D+ International srl Via Aquileia 33

Guida ai Segreti di Tomb Raider III

Proprio quando Lara era pronta ad andare in vacanza è stata nuovamente proiettata nel mondo di *Tomb Raider* per la sua ultima e più impegnativa avventura. Questa volta i livelli sono più vari e racchiudono molti più segreti di prima. Invece delle solite Pietre e Draghi D'oro, dovrete trovare oggetti più utili come munizioni, armi e Medi Pack.

In tutto ci sono 59 segreti e, se li raccogliete tutti, sbloccherete l'accesso a un misterioso livello nascosto, "Hallows". Quindi preparatevi un panino perché Lara vi sta aspettando per cominciare la sua lunga avventura. Psst... non dimenticatevi la vostra copia di PSM o potreste non arrivare neanche alla fine del primo livello!

ATTENZIONE!
Questa guida contiene tutti i segreti di *Tomb Raider III*. Usatela solo se necessario.

I segreti

Livello 1: Giungla

▲ **Per trovare il secondo segreto, dovrete arrampicarvi sopra l'albero per raggiungere la zona soprelevata.**

6 SEGRETI

Segreto n. 1
Il primo segreto del gioco è proprio all'inizio. Subito dopo la lunga discesa, saltate sulla sinistra delle foglie. Dovreste atterrare su una sporgenza dove troverete il Fucile.

Segreto n. 2
Mentre scivolate sul pendio della collina, fate molta attenzione a saltare verso il lato sinistro dello schermo. Raggiungete l'area piatta oltre la prima serie di rocce e rimanete vicino al bordo. Se fate un passo sulla sinistra, un enorme sasso comincerà a rotolare giù. Correte indietro per non essere investiti dal macigno.
Quando sarete scampati al pericolo, individuate il ramo d'albero che pende sopra gli aculei e arrampicatevici sopra. Verrete ricompensati con un Cristallo di Salvataggio e dei proiettili per il Fucile.

Segreto n. 3
Il segreto successivo si trova sotto il pendio, oltre l'arcata di sinistra. In quest'area troverete una struttura di pietra che costeggia un fiume di sabbie mobili. Avvicinatevi al secondo pilastro e arrampicatevi in modo da superare la parete. Raggiungerete un'area piena zeppa di utilissimi oggetti come munizioni e proiettili per il Fucile. Non dimenticate di curiosare nelle nicchie all'interno della cascata.

Segreto n. 4
Il quarto segreto del primo livello si trova subito dopo aver superato la zona col tronco caduto, in un'area con un masso, un interruttore e una scimmia. Una volta dentro la stanza scura, premete il pulsante e scappate per non farvi travolgere dalla pietra rotolante. Quando il masso si ferma, tornate indietro e cercate uno spazio per strisciare nella parete sopra l'interruttore. Potrete trovare alcune armi veramente utili (il lancia arpioni e il lanciarazzi).

Segreto n. 5
Una volta tornati all'area con il grande albero caduto, guardate con attenzione la parte finale del tronco. Noterete che c'è un'apertura grande abbastanza per Lara. Saltate e aggrappatevi alla crepa, poi fate issare la vostra eroina all'interno. Potrete trovare delle munizioni e degli utilissimi bengala.

Segreto n. 6
Durante la vostra esplorazione della giungla, arriverete in un'area in cui verrete inseguiti da due o tre massi. Guardatevi attorno per trovare un piccolo sentiero che porta verso l'area da cui arrivavano i massi. Qui dovreste trovare un buco. Calatevi con attenzione all'interno e potrete prendere un Cristallo di Salvataggio e qualche Bengala.

Livello Due: Rovine Del Tempio

4 SEGRETI

Segreto n. 1
Il primissimo segreto in cui vi imbatterete nelle Rovine del Tempio è nel buco vicino al cancello di destra, nella stanza dove combattete contro la prima statua. Aprite il cancello che blocca il buco, poi calatevi giù. Muovete il blocco situato vicino all'interruttore e potrete entrare in una nuova area sotterranea circondata da pareti con aculei. Strisciate sotto gli spunzoni e prendete i vari oggetti che trovate. Fate attenzione quando vi avvicinate al piccolo Medi Pack nella zona bassa vicino all'entrata, perché attiverete un meccanismo che vi lancerà contro un macigno. Saltatelo e continuate la vostra missione.

Segreto n. 2
Il secondo segreto si trova nella stanza con il pozzo d'acqua circondato da grate. Spostate il blocco dal muro e posizionatelo a sinistra rispetto alla colonna centrale. Arrampicatevi sul blocco e salite sul piano rialzato che conduce alla pozza d'acqua. Trovate la scala che porta verso l'alto oltre l'angolo e arrampicatevi per raggiungere una stanza ricolma di oggetti per voi. Quando avrete preso tutto, tornate indietro e tuffatevi nell'acqua.

Segreto n. 3
Proseguendo nell'avventura arriverete in una stanza con una piscina al centro. Tuffatevi e sott'acqua troverete due leve che faranno sputare fuoco alle statue della stanza. In questo modo dovreste poter vedere tre piattaforme altrimenti invisibili. Sempre sott'acqua, c'è una terza leva posizionata sulla parete sotto la piattaforma con la statua. Tiratela e si aprirà per pochi secondi una grata dall'altra parte della piscina. Nuotate velocemente e potrete accedere a una stanza piena d'oggetti.

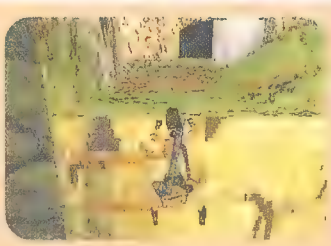
Segreto n. 4
Poco prima della fine del livello, arriverete in una stanza che si trova sopra un'area allagata. Qui troverete delle lame rotanti, dardi avvelenati e un grosso crepaccio verde pieno di aculei che vi divide da un Cristallo di Salvataggio. Calatevi giù attentamente da uno qualsiasi dei quattro angoli. CAMMINATE tra gli aculei per trovare una piccola fessura in cui è possibile entrare a carponi. All'interno potrete trovare alcuni oggetti utili.

Livello Tre: Il Fiume Gange

5 SEGRETI

Segreto n. 1
All'inizio del livello, dove avete trovato il fuoristrada, cercate la scala che porta verso la riva vicino al punto in cui salite con la motoretta. Calatevi giù e seguite i pioli attraverso la piattaforma. Fatevi strada lungo la serie di piattaforme e alla fine arriverete su un'apertura che conduce a una stanzetta. Entrate e saltate sulle piattaforme inclinate finché non arrivate a una sporgenza sicura. Raccogliete gli oggetti e fate il cammino inverso fino all'area originale per prendere la motoretta!

Segreto n. 2
Dopo che avrete superato il fiume, guidate la motoretta attraverso una caverna sotterranea e fermatevi nei pressi del primo grande crepaccio. Accertatevi di ispezionare l'area sottostante. Troverete una scala che scende giù e che conduce alla seconda area segreta ricolma di oggetti.



▲ **Osservate attentamente il lato della parete e troverete questa scala segreta che scende giù.**

Segreto n. 3 (Percorso Alternativo A)
Arrivate alla porta a grata in cima alla rampa naturale e dirigetevi a sinistra. Entrerete in un'area con ENORMI crepacci.
Una volta che sarete riusciti a passare vi troverete di fronte una rampa di pietra

che porta oltre nella giungla. Dirigetevi lì e scendete dalla motoretta. Scorgerete uno spazio per strisciare lungo la parete destra.

Se correte e saltate oltre il cornicione sottostante, potrete prendere gli oggetti segreti all'interno.

Segreto n. 4 (Percorso Alternativo A) Guidate la motoretta sulla rampa di pietra e oltrepassate il grande canyon col fiume per raggiungere una piattaforma con un Cristallo di Salvataggio. Dirigete il vostro veicolo verso la piccola apertura sulla parete lontana del canyon ed entrerete in una nuova area. Scendete dalla motoretta e scivolate lungo il pendio pietroso. Arrampicatevi sulla piattaforma vicino al lato sinistro della parete e raggiungete l'apertura sul lato opposto all'entrata. Saltate attraverso la lunga piattaforma dall'altro lato del canyon e localizzate la fenditura per strisciare sul lato destro della piccola area in alto. Ora correte, saltate e aggrappatevi al bordo in discesa di fronte al punto per arrampicarvi. Tiratevi su e poi saltate, roteate e afferratevi al bordo. All'interno raccogliete gli oggetti tanto desiderati che vi permetteranno di arrivare all'uscita senza problemi.

Segreto n. 5
Una volta arrivati alla parte opposta della cascata, saltate lungo i cornicioni allineati della parete del piccolo canyon. Quando raggiungete il lato destro, cercate la crepa visibile sul cornicione sottostante. Calatevi ed entrate nella fenditura per accaparrarvi tutti gli oggetti segreti che trovate.

Pacifico del Sud: Villaggio Costiero

3 SEGRETI

▲ Un salto lungo vi porterà a una serie di munizioni segrete all'estrema destra.

Segreto n. 1
Nella prima spiaggia del livello, localizzate la roccia che emerge dall'acqua (si trova vicino alla capanna con sopra il Medi Pack). Giratevi verso il muro roccioso più lontano dalla spiaggia e poi fate un salto in corsa per aggrapparvi al bordo. Spostatevi di lato e tiratevi su quando arrivate al bordo piatto pieno di muschio. Raggiungete con un salto la terza roccia e prendete le munizioni che rappresentano il primo segreto.

Segreto n. 2 (Cammino Alternativo B)
Vicino ai tre cancelli con le Pietre di Serpente, sul lato sinistro della grande cascata, cercate la crepa sul muro. Arrampicatevi e afferrate tutto quello che potete fino a riempire il vostro inventario, poi continuate nell'avventura.

Segreto n. 3
Arrivate nel villaggio con le capanne di paglia. Chiudete la botola sul pavimento usando la leva vicino la palude con le sabbie mobili. Andate oltre finché non trovate due capanne i cui tetti formano una specie di arco. Lì dietro c'è un albero che nasconde una caverna piena di oggetti da saccheggiare.

Pacifico del Sud: Luogo dell'Incidente

3 SEGRETI

Segreto n. 1
All'inizio del livello dovrete trovare le piastrelle sicure per superare le sabbie mobili della palude. Quando finalmente arrivate in fondo, non dimenticate il primo segreto! Quando arrivate all'ultima piastrella, prima di saltare sul terreno solido, giratevi un po' per trovare una caverna nella parete di pietra. Saltate lì dentro e prendete tutto quello che potete.

Segreto n. 2
Arrivate all'area col fiume pieno di piranha, un ponte crollato, alcuni Raptor e un unico sopravvissuto al disastro. Per prima cosa fatevi strada attraverso le cime degli alberi per raggiungere il Raptor che pende da una liana sul fiume e non dimenticate di prendere il Cristallo di Salvataggio. Continuate attraverso il successivo gruppo di alberi col dinosauro vivo, poi giratevi e saltate per aggrapparvi al ramo proteso verso la cascata. Tiratevi su e prendete gli oggetti segreti che vi aspettano.

Segreto n. 3
Nella caverna vicino al vero luogo del disastro, quella dove affrontate il T-Rex, troverete ad attendervi il terzo e ultimo segreto. Raggiungete la piattaforma sopra l'area del combattimento. In questa area erbosa, arrampicatevi sulla lunga piattaforma vicino al grande albero. Giratevi verso il grande ramo e saltateci sopra. Alla fine troverete delle munizioni e un po' di oggetti utili per la vostra missione.

▲ Controllate questa piastrella in alto a sinistra alla ricerca di un'entrata nella parete rocciosa. Così dopo non dovrete tornare indietro.

Pacifico del Sud: Gola Madubu

3 SEGRETI

Segreto n. 1 (Cammino Alternativo A)
Quando vi avvicinate all'apertura di fronte all'area con cinque cascate, dovrete cercare il primo segreto nella cascata direttamente di fronte all'apertura. Calatevi giù dall'ingresso e CAMMINATE attraverso la cascata per trovare una caverna con degli oggetti all'interno.

Segreto n. 2 (Cammino Alternativo A)
Entrate nella caverna più lontana dalle cascate e cercate la strada sul soffitto seguendo le tracce degli uccelli. Una volta usciti fuori, dovrete localizzare la superficie su cui arrampicarvi attraverso le cascate. Saltate e arrampicatevi. Giratevi verso l'entrata e saltate all'indietro per balzare oltre il pendio dietro a voi. Siate lesti ad afferrare il bordo e dirigetevi su una scala che porta al ponte di legno sottostante. Balzate sulla piattaforma attraverso la cascata per raggiungere una capanna dove c'è la seconda area segreta.

Segreto n. 3 (Cammino Alternativo A)
Quando col kayak arrivate alla grande stanza allagata con il piombino di pietra al centro, dirigetevi nel tunnel che porta a una serie di cornicioni di pietra. Remate controcorrente fino alla fine del corridoio d'acqua, poi nuotate fino alla cascata per arrivare a un Cristallo di salvataggio e alla terza area segreta.

Tempio di Puna

1 SEGRETO

Segreto n. 1
Dopo l'entrata del tempio, scendete nel tunnel che porta a una scalinata a destra. Quando arrivate all'ultimo gradino, giratevi verso la parete con i teschi che si trova oltre un piccolo precipizio. Saltatelo e aggrappatevi! Vi imbatterete in un cornicione che è messo lì apposta per permettervi di arrampicarvi lateralmente finché non troverete uno spazio per tirarvi su. Andate lì e reclamate il vostro premio.

Londra: Molo sul Tamigi

5 SEGRETI

Segreto n. 1
Il primo segreto di questo livello è proprio all'inizio. Camminate sulla passatoia sopra il tetto degli edifici. Vi conduce diritti a... un vicolo cieco? Non proprio. Una volta raggiunta alla fine vi troverete di fronte a una porta decorata: giratevi e rivolgetevi verso il tetto lontano vicino, alla passatoia principale. Correte e saltate oltre il tetto inclinato per arrivare in un'area segreta sul lato opposto.

▲ Preparatevi a correre usando questa lunga passerella e saltate all'ultimo per superare i tetti.

Segreto n. 2
Una volta arrivati all'edificio centrale e raccolta la Chiave del Condotto dalla guardia, tornate fuori. Ora potete calarvi dalla piattaforma esterna, su un cornicione più in basso rispetto al portello oscillante. Sopra le porte vedrete uno spazio scuro in cui potete arrampicarvi. Aggrappatevici e spostatevi lateralmente sulla destra. Ci sono tre aperture in cui Lara può arrampicarsi per ricevere degli oggetti. Quella all'estrema destra è l'area segreta.

Segreto n. 3
Una volta spenta la fiamma sul tetto, dirigetevi verso il camino e calatevi all'interno. Saltate oltre il precipizio e aggrappatevi al bordo più alto sul lato opposto. Arrampicatevi e prendete le munizioni che rappresentano il terzo segreto.

Segreto n. 4
Quando finalmente raggiungete l'interno della Cattedrale, trovate il grande pilastro blu al centro della stanza.

Spingetelo via e poi usatelo per arrampicarvi sul tetto. Fatevi strada fino al bordo e saltate sul tetto successivo. In un pozzo troverete la chiave della Cattedrale.

Segreto n. 5
Mentre cercate di uscire dai tetti della Cattedrale, cercate l'interruzione nella ringhiera ornata che costeggia il bordo della passatoia esterna. Arrivate sul bordo e poi guardate a sinistra. Noterete che l'angolo più lontano della passatoia non è sorvegliato. Scendete per la scaletta che porta giù, a lato dell'edificio. Continuate a scendere finché troverete un appiglio che conduce all'ultima area segreta!

Londra: Aldwych
5 SEGRETI

Segreto n. 1
Nella prima parte del livello vi troverete un passaggio verticale in cui si abbasserà inesorabilmente un disco pieno di punte acuminate. Saltata da una piattaforma all'altra finché non arriverete a una zona sicura. Andate all'altra estremità della piattaforma e posizionate Lara in modo da saltare all'indietro, poi scendete e aggrappatevi al bordo. Calatevi sulla piattaforma sottostante e prendete i vari oggetti che trovate.

Segreto n. 2
Una volta arrivati alla prima serie di montacarichi a sinistra, vi troverete su una piattaforma in attesa. Inquadrate la finestra con la grata alla fine della piattaforma e usate la vostra pistola per infrangerla. Calatevi dentro e prendete gli oggetti.

Segreto n. 3
Una volta passata la macchina dei biglietti, quella dove potete usare il vecchio biglietto da un penny, giratevi verso la cabina a gettoni che sembra andare a fuoco. Usate la Stella Ornata della Stanza di Salomone sulla porta della Cabina ed entrate. Balzate sulla macchina dei biglietti per localizzare un condotto dell'aria. Arrampicatevi dentro e strisciate nel tunnel finché non arrivate sopra a un Cristallo e al terzo segreto.

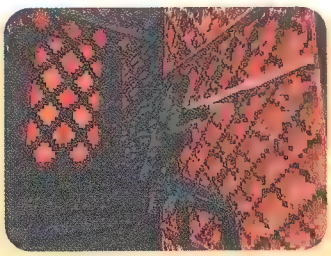
Segreto n. 4
Seguite uno dei cattivi nell'area sotterranea (quella con la vecchia carrozza ferroviaria rossa) e lui aprirà una porta per far uscire un amico. Dopo che entrambi saranno usciti, entrate nella porta aperta e azionate le due leve all'interno. Rifate lo stesso percorso di prima all'indietro, finché non arrivate al tunnel di destra nella sezione principale del livello. Tornate nella stanza con le luci rosse e le pile di casse. Dirigetevi verso il portello nell'angolo della stanza e vi ritroverete in un'area con due rampe e due tombini al centro. Noterete che la porta immediatamente a destra dell'entrata è finalmente aperta! All'interno potrete raccogliere un sacco di roba, incluso un lanciarazzi.

Segreto n. 5
Quando entrate nella stanzetta che deve essere aperta con il Maglio Massonico, azionate l'interruttore all'interno. Ora guardate in alto e individuate l'area oscura. Saltate oltre il cornicione in alto e prendete gli oggetti che vi aspettano.

Londra: Cancello di Lud
6 SEGRETI

Segreto n. 1
Potete trovare il primo segreto nell'area successiva all'inizio del livello, quella dopo la discesa che porta alla stanza col soffitto che si abbassa. Una volta arrivati in quest'area, azionate la leva e arrampicatevi sul cornicione di mattoni. Calatevi dietro di esso, aggrappatevi al bordo e spostatevi sulla destra finché non potrete tirarvi su.

Segreto n. 2
Quando arrivate al muro con le grate nella prima stanza degli interruttori, dovrete effettuare dei grandi salti mentre vi arrampicate per cercare di raggiungere l'area segreta direttamente dietro di voi. Arrivate fino alla sezione rossa della grata e saltate all'indietro, giratevi in aria e afferrate il cornicione dietro di voi. E' difficile, ma con un po' d'allenamento ci dovreste riuscire. E' sempre una buona idea salvare prima di iniziare la scalata. Se avete fatto tutto bene, potrete arrivare a un punto in cui strisciare e prendere un lanciarazzi.



▲ **Allineate le mani su questa barra di ferro illuminata di luce rossa e riuscirete a saltare all'indietro senza farvi male.**

Segreto n. 3
Questo è anche più difficile da raggiungere, quindi pianificate attentamente le vostre mosse. Quando arrivate salvi in cima alla statua della Sfinge, giratevi verso l'angolo della stanza con un bordo illuminato. Posizionate Lara in modo che sia rivolta diagonalmente verso l'altro angolo della testa della Sfinge. Ora fate un piccolo balzo indietro per prepararvi a un salto in avanti. Dovreste atterrare su una piattaforma sicura dove troverete un Medi Pack.

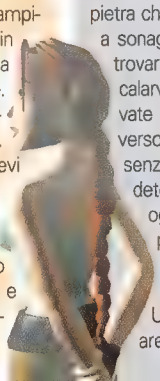
Segreto n. 4
Quando arrivate alla grande scalinata che conduce fuori dalla stanza della Sfinge, dovrete tirare o spingere qualche blocco sopra la doppia porta chiusa. Quando siete sul cornicione sopra il corridoio, guardate verso l'alto per trovare l'area illuminata da una tenue luce blu. Saltate e issatevi su per raggiungere l'area segreta.

Segreto n. 5
Quando raggiungete la grande stanza con una guardia e un Uomo Rana, dovrete agire con circospezione per poter arrivare al segreto successivo. Cercate di uscire dall'acqua senza farvi scoprire e uccidete l'Uomo Rana (se lui vi vede si tufferà immediatamente in acqua). Dirigetevi nel corridoio marrone nell'angolo più lontano della stanza e correte in tutta fretta nel tunnel oscuro. Alla fine del corridoio, colpite l'Uomo Rana nell'acqua e tuffatevi. Nuotate verso le casse e girate l'angolo per trovare un'area segreta!

Segreto n. 6
Prima di lasciare il nascondiglio appena raggiunto, tornate nell'acqua ed esplorate a piacere. Troverete un piccolo foro vicino a una stanza rossastra e una leva che cela l'ultimo segreto di questo livello.

Città di Londra
1 SEGRETO

Segreto n. 1
Potrete trovare un Medi Pack durante il vostro combattimento contro la folle regina dell'elettricità. Arrivate fino alla scala orizzontale in cui potete arrampicarvi in avanti. Arrivate in fondo e calatevi sulla piattaforma sottostante. Saltate indietro e rimanete appesi al muro. Calatevi giù e afferratevi all'estremità posteriore del cornicione più in alto, poi scivolate a sinistra. Troverete uno spazio in cui strisciare e raccogliere qualche oggetto.



Nevada: Deserto del Nevada
3 SEGRETI

Segreto n. 1
Il primo segreto nel deserto si trova nel piccolo corridoio naturale appena fuori dall'area di entrata. Quando saltate oltre il precipizio nel sentiero di pietra che porta giù verso i serpenti a sonagli e al filo spinato, dovrete trovare un punto sicuro in cui calarvi. Calatevi giù quando arrivate al primo pozzo e scivolate verso il bordo: potrete scendere senza farvi male. All'interno uccidete i serpenti e raccogliete gli oggetti che trovate. Spingete poi il blocco per poter uscire.

Segreto n. 2
Una volta arrivati alla grande area con in fondo un canyon, noterete che la struttura centrale ha dei punti in cui sono celati dei segreti. Il primo è alla fine del canyon più lontano dalle cascate. Saltate verso le pareti scalabili della struttura centrale. Calatevi giù fino a raggiungere il punto in cui potrete arrampicarvi lateralmente per raggiungere un'apertura. All'interno saltate giù e raccogliete l'Aquila del Deserto (cioè la pistola Desert Eagle), oltre a parecchie munizioni assortite.

Segreto n. 3
L'ultimo segreto di questo livello è dentro la cascata. Una volta arrivati nell'area col mulino ad acqua (nella caverna della cascata), strisciate sotto la struttura di pietra vicino all'apertura del fiume. A un certo punto potrete alzarvi in piedi e arrampicarvi nell'area segreta di sopra.

Nevada: Reparto di Massima Sicurezza
2 SEGRETI

Segreto n. 1
Il primo segreto da trovare è nello stesso corridoio sbloccato da cui potete fuggire. Per prima cosa spingete il blocco nell'apertura del muro per rivelare uno spazio in cui strisciare vicino al pavimento. Passateci dentro e scendete nel corridoio fino a trovare un secondo blocco. Dovrete spingere e tirare entrambi i blocchi in modo da raggiungere la parte finale del corridoio. Qui potrete raccogliere molta roba e risolvere il primo segreto.

Segreto n. 2
Il secondo e ultimo segreto è nell'area principale del complesso. Uccidete la guardia che vi dà le spalle nel corridoio in cui recuperate il Pass di Sicurezza Giallo. In questo modo recupererete la Carta Magnetica di Tipo B. Usatela nel lettore alla fine del corridoio e otterrete delle Granate per il vostro lanciagranate.

Nevada: Area 51
3 SEGRETI

Segreto n. 1
Per trovare il primo segreto dovete prima entrare in un tombino che conduce a un'area piena di strutture metalliche che sorgono dal terreno. Il vostro obiettivo è calarvi su una passatoia rettangolare sorretta da due cavi e premere qualche interruttore. Quando raggiungerete il livello più basso, trovate una zona in cui strisciare che conduce a un Cristallo di Salvataggio. Anche se non ci crederete, avete già risolto il primo segreto.

Segreto n. 2
Arrivate nella stanza in cui sono immagazzinati i missili e arrampicatevi fino alla piattaforma sotto il gancio oscillante della gru. Usate le pistole per distruggere la parete con la grata ed entrate nel piccolo passaggio. Scendete sulla scala e potrete prendere un altro Cristallo di Salvataggio.

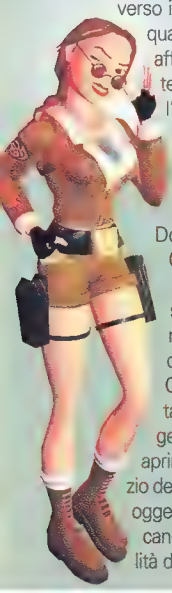
Segreto n. 3
Per trovare il terzo e ultimo segreto dovrete entrare nello stomaco della balena(?!?). Dopo aver usato il secondo Disco sul terminale dietro la stanza di osservazione degli UFO, salite sulla scala che porta oltre la parete a lato della stanza. Balzate oltre le travi fino a raggiungere la passatoia che usavate per calarvi sopra l'UFO, ma questa volta non scendete. Iniziate a correre e saltate verso l'apertura nella parete. Superate i raggi laser all'interno e potrete calarvi nel carro armato a forma di pesce per raccogliere il Cristallo di Salvataggio.

Antartide
3 SEGRETI

Segreto n. 1
Quando finalmente salite a bordo della nave a nolo, raggiungete il ponte e correte lungo la fiancata della nave (dalla parte della parete di ghiaccio). Dirigetevi verso la parte posteriore della nave e saltate nella caverna che si nasconde nella parete di ghiaccio. Qui troverete alcuni oggetti molto utili per la vostra avventura.

▲ **Quando raggiungete il ponte inferiore fate una deviazione e troverete il primo segreto.**

Segreto n. 2
Una volta assunto il controllo del battello giallo, guidatelo fino a raggiungere un'apertura nella parete di ghiaccio. Arrampicatevi là e seguite lo scivolo verso il basso. Saltate oltre l'acqua all'estremità opposta e afferrate il bordo della parete di fronte. Strisciate nell'apertura per raccogliere gli oggetti che si trovano all'interno.



Segreto n. 3
Dopo aver aperto il Cancello con la Chiave di Controllo, trovate l'area segnata con una bandierina. Potrete tuffarvi dal canotto per raccogliere la Chiave della Capanna gettata nelle profonde acqua gelide. Usate la chiave per aprire la capanna vicino all'inizio del livello e prendete tutti gli oggetti al suo interno. Usate il canotto per passare con facilità da un punto all'altro.

Miniere RX-Tech
3 SEGRETI

Segreto n. 1
Quando raggiungete la stanza dell'elettricità nella prima miniera, premete l'interruttore all'interno per azionare tutti i carrelli. Uscite e saltate a bordo di uno di essi. A destra della parte posteriore della stanza dell'elettricità, dovrete prima strisciare e poi calarvi per appendervi a una scala. Scendete finché non arrivate alla fine (cioè finché non ci sono più pioli su cui appoggiare i piedi). A questo punto saltate e fate una piroetta per raggiungere una piccola apertura nella parete di ghiaccio. All'interno potrete risolvere il primo segreto.

Segreto n. 2
Questo segreto è in un certo senso diviso in due parti. Dopo la partenza del vostro primo carrello, seguite il corridoio che porta sulla destra e scendete nella grande caverna di ghiaccio (dopo aver sconfitto il grosso cane). Quando entrate nel foro sulla crepa più in basso potrete raggiungere una nuova area con un piccolo stagno quadrato e una serie di rampe di ghiaccio tutto intorno. Dirigetevi verso la grande apertura verde nella parete più lontana. Arrampicatevi sul blocco di ghiaccio sulla destra, poi saltate e afferrate il bordo della parete con l'apertura verde. Arrampicatevi lateralmente finché non raggiungete un'apertura in cui potete issarvi e azionate la leva all'interno. Ora dovrete trovare la strada per tornare nell'area dei carrelli all'inizio del livello. Quando arriverete nella zona dietro la stanza dell'elettricità (quella dove avete trovato il Segreto n. 1) troverete una porta aperta. In questo modo potrete raccogliere un Cristallo di Salvataggio e altri oggetti utili.

Segreto n. 3
Quando arrivate nell'area finale del livello, entrerete in una stanza con un lungo ponte di legno e un edificio sul lato più lontano. Guardate giù nella caverna sotto il ponte e dovreste scorgere una rientranza con degli oggetti. Calatevi dal ponte e spostatevi lateralmente finché non sarete sospesi sopra una piattaforma di ghiaccio. Calatevi giù e individuate il bordo proprio sotto di voi. Calatevi ancora una volta e poi fate un salto in corsa per raggiungere la rientranza. Qui potrete prendere alcuni oggetti nascosti.

Città Perduta di Tinnos
3 SEGRETI

Segreto n. 1
Il primo segreto della Città Perduta si trova nell'area col ponte di pietra crollato e le piattaforme invisibili. Fatevi strada con attenzione fino alla cima del primo arco di pietra vicino all'entrata. Quando ci sarete riusciti, tirate un bengala per illuminare la piattaforma invisibile tra voi e l'apertura sul muro. Saltate con attenzione e prendete gli oggetti che troverete all'interno della apertura. Non osate esplorare la caverna più in basso o ci lascerete la pelle.

Segreto n. 2
Il secondo segreto lo troverete nell'area col ponte di pietra e le pozze di acqua bollente. E' un po' difficile da raggiungere e per questo è meglio salvare il gioco prima di provarci. Azionate la leva nella piccola apertura che si trova alla fine del lungo ponte sospeso. Dopo averlo fatto, avrete solo pochi minuti per tornare indietro alla stanza con la porta a tempo e il ponte di pietra. Correte più in fretta che potete e, se fate in tempo, troverete aperte la porta che conduce all'area segreta. Raccogliete il Cristallo di Salvataggio e le munizioni per risolvere il secondo segreto.

Segreto n. 3
Raggiungete la stanza del rompicapo principale (quella con i quattro spazi per le Maschere Oceaniche) e mettete due maschere al posto giusto. Ora dirigetevi sulla scala e trovate il blocco caduto. Spingete il blocco contro il muro e poi spostatelo finché non potrete arrampicarvi sulla scala attaccata alla parete. Salite ed entrate nella nuova area per prendere un Cristallo di salvataggio e qualche Medi Kit.

I Trucchi di Tomb Raider

Anche se li abbiamo già pubblicati un paio di numeri fa (PSM 10), ci è sembrato opportuno riproporli per coloro che se li erano persi. Il più utile tra questi codici è senza dubbio quello per avere tutte le armi e numerosi Cristalli di Salvataggio. In questo modo, l'avventura di Lara sarà un po' più semplice. Riuscire a finire il gioco senza usare nessuno di questi trucchi è veramente un'impresa titanica. Inseriteli durante il gioco senza mettere in pausa.

SALTO DI LIVELLO
Saltate al livello successivo del gioco premendo L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2, L2 durante il gioco.

TUTTE LE ARMI, I MEDI KIT, I SEGNALI LUMINOSI E I CRISTALLI
Questo è il migliore tra tutti i codici del gioco perché rende più facile la vostra avventura. Premete L2, R2, R2, L2, L2 , L2 , L2 , R2, L2, R2, R2 , L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2. Controllate il vostro inventario per scoprirne i risultati.

TUTTI I SEGRETI
Questo trucco vi permette di avere immediatamente tutte le chiavi e tutti gli oggetti di un livello. Senza mettere in pausa, premete L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2. Se sentirete Lara dire "No", allora il codice è stato inserito correttamente. Questo è il modo più veloce per accedere al livello segreto.

LA CHIAVE DELLA PISTA
Se avete pazienza, c'è anche un modo legittimo per ottenere questa chiave. Andate nella libreria e premete un volume che sporge dallo scaffale di destra. In questo modo spegnerete il fuoco del camino. Ora potrete raggiungere un'area segreta in cui c'è la leva che apre la porta del sottoscala. Passate velocemente per la soffitta e poi saltate al piano inferiore. Se sarete abbastanza veloci raggiungerete l'area segreta in cui è nascosta la chiave. I più pigri potranno invece usare il seguente codice: R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2 durante il gioco e all'interno della dimora di Lara.

▲ **La chiave della pista delle corse vi sbloccherà quest'area.**

Crash Bandicoot 3: Warped

come ottenere il 100%... e oltre!

Crash e compagnia sono ritornati nel migliore gioco della serie. In questa avventura, Cortex scopre di essere un fantoccio nelle mani di Uka Uka, il gemello malvagio di Aku Aku. Ancora una volta il destino del mondo è nelle mani del mitico Crash. Il nostro coraggioso bandicoot parte alla ricerca di tutti i cristalli e le gemme d'energia sparse in giro per le ere storiche. La seguente guida strategica vi suggerirà la via migliore per finire il gioco.
Ma un attimo, c'è altro! Grazie ai due livelli segreti e alle reliquie nascoste potrete arrivare a finire il gioco al 105%! Ecco la vera soddisfazione! Mettetevi comodi e assicuratevi di avere molto tempo a disposizione perché una volta partiti non riuscirete più a fermarvi.

cristalli e gemme

Cristalli

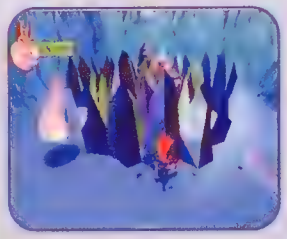
I Cristalli sono facili da prendere. Basta infatti finire tutti i livelli di gioco. Dopo aver recuperato i cinque Cristalli di ogni [illegible] Cristalli. Prima di accedervi sarete di fronte a Cortex per il primo finale del gioco, e non quinta avere cinque Potenziamenti speciali.

Nemici e Potenziamenti

TINY

Il nome Tiny (Piccoletto) potrebbe essere riferito al suo quoziente di intelligenza. Sconfiggere questo tizio sarà una passeggiata. State a distanza di sicurezza e poi colpitelo con l'attacco ruotante quando conficca il forcone nel terreno. I leoni vi si avvicineranno, quindi rimanete vicino al bordo e correte avanti e indietro per evitarli. Se si avvicinano troppo ricorrete al vostro attacco rotante. La Super Panciata non è un granché come potenziamento, ma siamo solo all'inizio, no?

DINGO



Quello che sale deve poi ridiscendere. Per capire dove cadranno le palle di fuoco, fate attenzione alle loro ombre sul terreno innevato. Evitatele e poi rimanete fermi in un punto. Quando Dingo si gira per sparare, saltate o correte via velocemente per sfuggire al suo attacco. Quando è vicino alla barricata del Cristallo, corretegli incontro e colpitelo con l'attacco ruotante. Dovrete essere molto veloci o questa manovra non avrà successo. Come potenziamento riceverete il Doppio Salto che vi sarà utilissimo per affrontare i livelli successivi.

NTROPY

Se il vostro tempismo è giusto, potrete avanzare saltando le sfere di fuoco che questa carogna in turbante vi tira contro. Per evitare le saette di energia usate il salto singolo, in modo da avere tempo di evitare anche la seconda scarica. Quando le piastrelle sul pavimento cambiano, correte avanti e colpitelo in fretta. Presto o tardi tenterà di ricaricarsi. La Mortale Rotazione Tornado servirà a sorvolare i pozzi più ampi e altra roba del genere. Guardate! Nel cielo! E'... un marsupiale volante?

N. GIN

Eliminate rapidamente la mitragliatrice della prima astronave di N.Gin. Tenete il mirino puntato sul suo gomito quando è giù, in modo da avere campo libero quando lo tira su e diventa giallo. Poi spazzate via i suoi lanciamissili. Nella sua seconda forma, N.Gin è assai più mortale. Sul fondo dell'astronave c'è una porta che si apre per far uscire degli affaretti marroni che voi dovrete distruggere rapidamente. Poi concentratevi sulle armi delle braccia, infine eliminate i missili. Il Bazooka Spara Mele vale tutta la fatica che avete fatto per battere questo nemico.

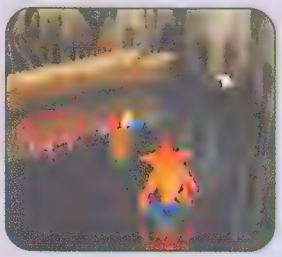
Gemme

Nella maggior parte dei casi potrete recuperare la Gemma distruggendo ogni scatola che si trova in quel livello. Fate attenzione perché alcune di queste casse possono essere nascoste. Ci sono però delle volte in cui potrete avere la Gemma solo dopo aver fatto delle azioni specifiche. In certi casi dovrete visitare un altro livello e poi tornare indietro per poter prendere la Gemma mancante, in altri dovrete saltare da uno schermo all'altro per accedere al prezioso sassolino colorato. Confusi? Seguite attentamente la spiegazione per il Salto di Livello e le idee vi si chiariranno sicuramente. Comunque, una volta raccolte 30 Gemme, accederete al secondo finale.

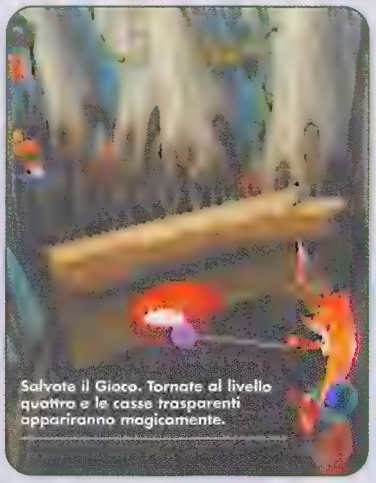
Salto di Livello per le Gemme Colorate

Avete fracassato tutte le casse e ancora non avete trovato tutte le gemme? Ecco le risposte a tutti i vostri interrogativi.

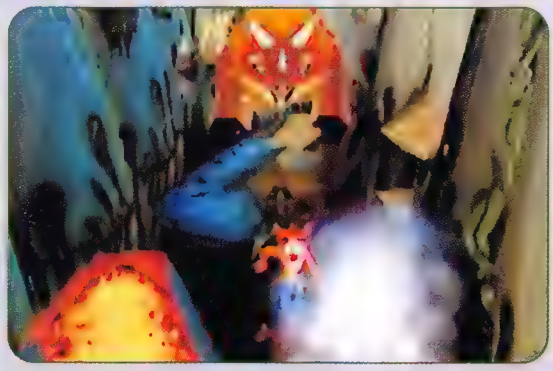
LIVELLO QUATTRO, DODICI E LA GEMMA ROSSA



◀ Durante la vostra prima visita al livello quattro, potrete prendere solo un Cristallo e una Gemma Trasparente. Non potrete prendere la seconda Gemma finché non avrete recuperato la Gemma Rossa che si trova nel livello dodici. Che roba...



Salvate il Gioco. Tornate al livello quattro e le casse trasparenti appariranno magicamente.



▲ Questo è uno dei sentieri più infidi in tutto il gioco. Quindi imparate a memoria il sentiero, poi tornate indietro e caricate il vostro ultimo salvataggio. Riprovate finché non riuscirete a fare tutto alla perfezione. Non salvate prima o vi ritroverete almeno venti vite in meno.

Livello Sette, Ventisette e la Gemma Gialla

▲ Procuratevi la Gemma Trasparente rompendo tutte le scatole di questo livello. Fate molta attenzione a quelle nascoste, come questa.

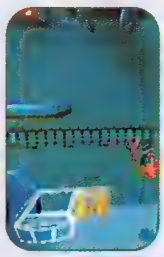
◀ Questo livello è piuttosto strano, visto che il livello 27 è in verità una parte del livello 7. E' anche piuttosto corto. Prendete la Gemma Gialla dietro le solite scatole Nitro. Non c'è bisogno di tornare al livello 7. Ora avrete entrambe le gemme di entrambi i livelli. Ricordate che per entrare al livello 27 vi occorrono 10 Reliquie. Lo Zaffiro andrà benissimo.

Livello Nove, Tredici e la Gemma Porpora

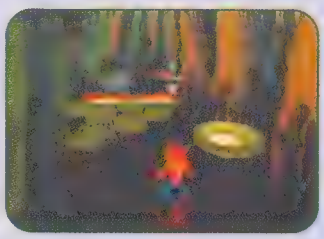
A metà strada scorgerete la via che vi conduce alla Gemma Porpora, ma non avrete ancora la possibilità di raggiungerla. Non potrete attraversare il baratro a meno che non abbiate il Doppio Salto.

◀ Non potrete prendere la Gemma finché non visiterete il livello 13, quindi non preoccupatevi di quelle scatole sul soffitto. Potrete occuparvene quando tornerete col Doppio Salto.

▶ Arrivate fino a questo punto nel livello 13 senza morire. Così farete apparire le casse trasparenti che vi permetteranno di prendere la Gemma Porpora. Se vedete qualcosa, come il disegno a fianco, teletrasportatevi via senza indugi e tornate più tardi.

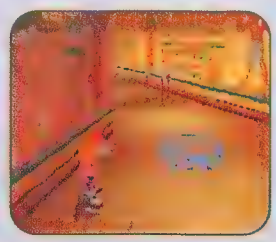


Livello Undici, Ventisette e la Gemma Gialla



▲ Quando passate in questa zona per la prima volta, dovrebbe esserci una cassa mancante. Per riempire il buco dovrete prendere la Gemma Gialla. Prima di saltarci sopra, camminate su per il sentiero e colpite l'uovo.

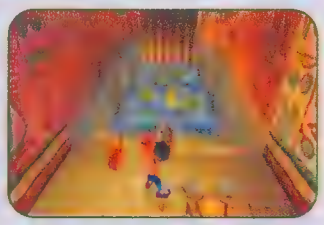
▲ A questo punto cavalcate il cucciolo di T-Rex, poi tornate alla Gemma Gialla.



▲ Per far apparire la Gemma Blu al livello sedici, dovrete prima prendere quella del livello 20. Correte là e recuperate sia il cristallo che la gemma.

◀ Dovrete raggiungere questo punto a metà strada del livello 20, senza morire, altrimenti la piattaforma non sarà solida. Questo non è un compito facile.

▲ Finite il livello 20 e andate a combattere contro N.Gin. Sconfiggetelo e sarete ricompensati col Bazooka Spara Mele. Ora sarà decisamente più facile raggiungere la metà del livello 20 senza essere uccisi.

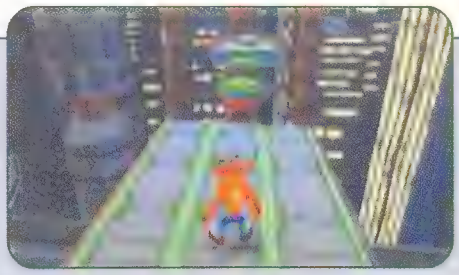


▲ Anche il Cammino per la Gemma Blu dovrebbe essere semplificato. Fate attenzione perché non ci sono Punti di Salvataggio. Ogni volta che sbaglierete sarete costretti a ricominciare tutto dall'inizio.

Livello Diciannove e Ventinove: Frenesia Futura

Prendete il Cristallo al livello 19 e procedete con la vostra missione. Finché non arrivate al livello 29 riuscirete a raccogliere solo 96 scatole, il che significa niente Gemma. Ricordate che per accedere al ventinovesimo livello vi servono 20 Reliquie.

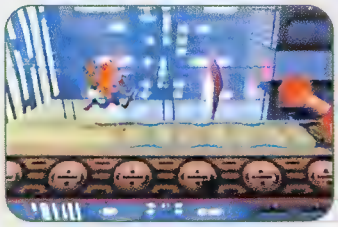
Non dovrete neanche preoccuparvi dell'Area Bonus durante la vostra prima visita alla Frenesia Futura. Quando tornerete di nuovo al livello 29 sarete meglio equipaggiati per fronteggiare questa situazione.



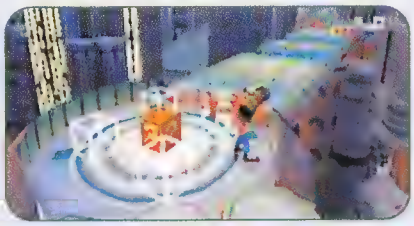
▲ Alla fine del livello 29 potrete prendere la prima Gemma rompendo tutte le scatole. Naturalmente per entrare nel livello 29 dovrete avere 20 Reliquie, quindi è meglio aver completato qualche Prova a Tempo.

▲ Quando il livello 29 vi scarica al 19, tornate all'inizio e distruggete tutte le casse per prendere la seconda Gemma. Prima di girare a sinistra, però, dirigetevi al punto di salvataggio a destra.

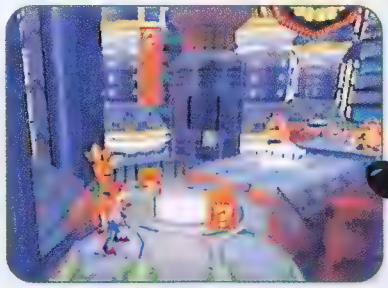
Livello Ventuno, Ventitré e la Gemma Verde



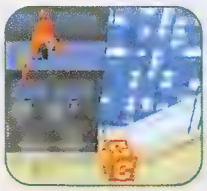
▲ Per avere la Gemma del livello 21 dovrete prima aver recuperato la Gemma Verde del livello 23. Saltate il livello 22 e andate diretti al 23.



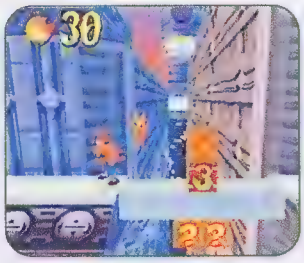
▲ Una volta presa la Gemma Verde, tornate al livello 21. Qui fate distruggere tutte le scatole in alto, quella col punto esclamativo renderà solide anche le altre casse.



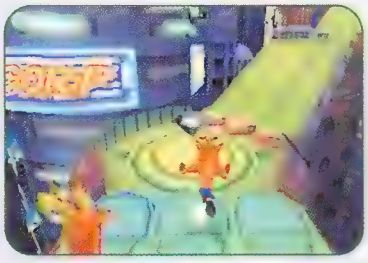
▲ Se vedete questa scena, è tutto OK. Se avete accidentalmente colpito la Scatola Rimbalzante con il Bazooka, uccidetevi e ricominciate da capo. QUI, NON ROMPETE NESSUNA SCATOLA. Potete però far fuori tutti i nemici che volete.



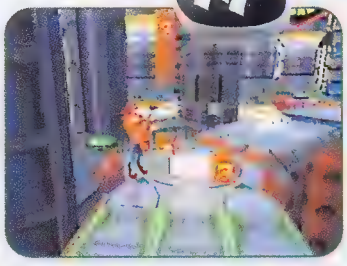
◀ E' meglio passare oltre questa scatola di salvataggio e usarla più tardi. Rompete tutte le altre casse finché non raggiungerete quelle esplosive (TNT). Lasciatele intatte, vi serviranno in un secondo momento. Andate avanti e arriverete nell'area Bonus.



▲ Saltate sulla Gemma Verde e fate fuori le scatole e i nemici lungo il sentiero per prendere la prima Gemma. Rallentate e usate il Bazooka a Frutta per colpire ogni cosa che si muove. Usate il vostro attacco ruotante anche contro la scatola col punto esclamativo.

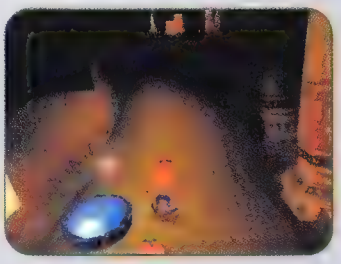


▲ La Gemma Verde vi riporta all'inizio dove troverete una nuova cassa che potrete raggiungere utilizzando la scatola rimbalzante. Andate avanti e cercate di colpirla. Quando vi siete stancati, prendete il resto delle scatole in quest'area e usate il punto di salvataggio che avevate saltato in precedenza.



▲ Questo dovrebbe esservi familiare. Rimanete vicino al mucchio, spingete la scatola in basso e scappate subito via. Continuate fino alla fine della passatoia finché non raggiungete l'area Bonus. Quando arrivate all'ultimo punto di salvataggio, dovreste avere 82 scatole.

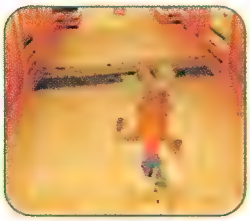
Livello Venticinque



▲ Quando entrate in questo livello dovrete avere tutte e cinque le Gemme colorate. Saltate sulla Gemma Blu, poi saltate sulle altre nell'ordine in cui appaiono. Alla fine del sentiero della Gemma Rossa, riceverete una nuova Gemma.

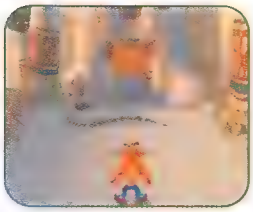
▶ Finora abbiamo ignorato l'area Bonus, ma ora dovrete affrontarla per recuperare l'altra Gemma del livello 25. Al buio non è così facile. Abbiamo fatto luce sul problema. Speriamo che la cosa vi torni utile. Non vi preoccupate della Nitro, ma fateci attenzione alla fine del livello.

Qualche Consiglio sulle Prove a Tempo

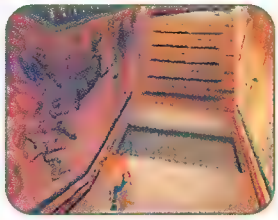


◀ Mai sottovalutare il potere della maschera! Dopo qualche livello ne avrete tre e saprete quello che vuol dire! Qualche volta sono nascoste dietro qualche altra scatola, così cercate di rompere mucchi di casse per trovarle.

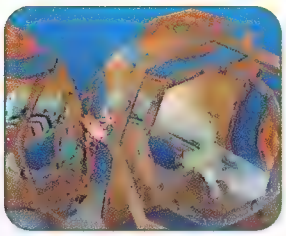
▶ Durante la prova a tempo con la moto, tenete sottocchio l'orologio e aspettate 30-45 secondi per colpirlo. In questo modo non dovreste essere intralciati dagli altri avversari.



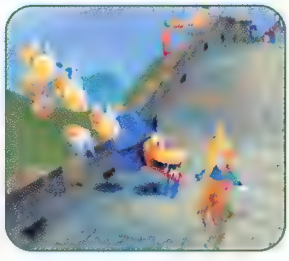
◀ Nei livelli con le piattaforme mobili, i tappeti volanti e l'acqua in movimento, il primo nemico assomiglia a una specie di metronomo. Iniziate la prova a tempo quando si trova a destra o a sinistra e guardate come la strada diventa più sgombra.



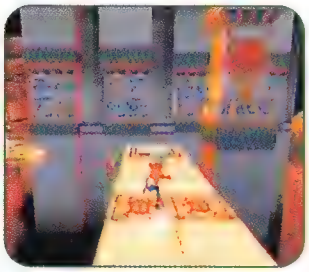
▶ Camminare può davvero rallentarvi. Non c'è niente di peggio che finire schiacciati in una porta scorrevole perché non riuscite ad affrontare una semplice rampa di scale. Provate a prenderle con un certo angolo invece che frontalmente.



◀ Sembra che dobbiate passare sempre attraverso questi "comecavolosichiamano" nel livello sottomarino. Invece di seguire il secondo per tutta la rotazione, cercate di tagliare in mezzo per scendere direttamente e risparmiare del tempo.



▶ Mentre cavalcate la tigre, tenete premuto il tasto di velocità fulminea quanto più possibile e supererete i dragoni ancor prima che appaiano. In questo modo non dovrete saltarli. Se vi muovete abbastanza svelti potete andare a colpire direttamente i barili.



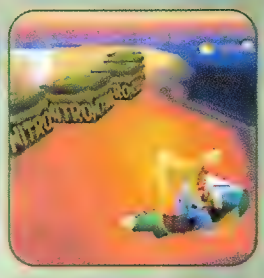
◀ Quando azionate il meccanismo per le piattaforme mobili sarete poi costretti ad aspettarle. Controllate se potete saltare senza bloccare il meccanismo.

livelli segreti

E' proprio vero, ci sono! E noi li abbiamo trovati. Ecco come fare per raggiungerli. Ogni Gemma e Reliquia aggiunge un 1% al vostro punteggio finale! Un incidente stradale cela l'entrata al livello 31, e Dino Might è di fronte all'entrata del livello 32.

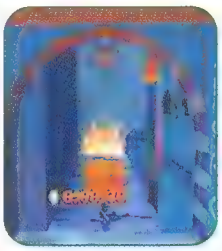
Livello 31: Super Coco

Colpite il Segnale dell'Alieno sulla strada nell'Incidente Stradale, e vi ritroverete improvvisamente su degli scijet in territorio pericoloso. Per arrivare alla Gemma rompete tutte le 70 scatole. Iniziate con quella gialla sulla destra e proseguite durante il tragitto. Per prendere la reliquia, dovete liberarvi anche delle scatole Nitro. Correte nel mezzo del livello e saltate per acchiappare la scatola Esclamativa Verde, poi precipitatevi verso l'uscita.

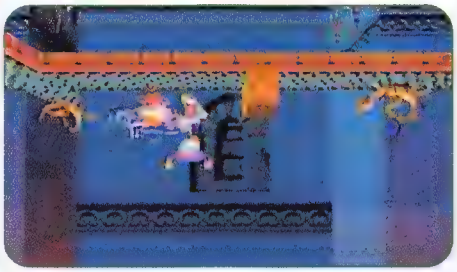


Livello 32: Eggipus Rex

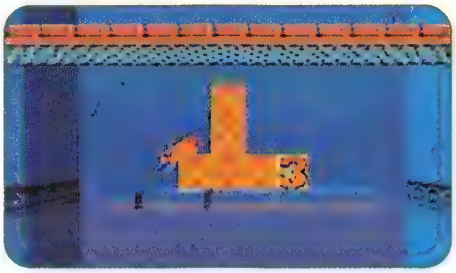
Se avete la Gemma Gialla, potete trovare il livello 32. Saltate sulla Gemma al livello 11, e quando il Dinosauro comincia a inseguirvi correte verso il secondo Pterodattilo che volerà al suo nido per giocare con Junior. Lasciate qui tutte le maschere dello Stregone che avete accumulato in precedenza. Cavalcate il piccolo T-Rex fino alla fine del livello e poi prendete la Gemma. Entrate di nuovo nel livello per la stessa strada e fate la prova a tempo per prendere la Reliquia.



◀ Il livello 13 ha una delle Reliquie d'oro più difficili da ottenere. Fermate l'orologio e guadagnate giusto mezzo secondo dopo la più vicina esplosione di Cocktail Molotov. Dovreste essere proprio sopra l'esplosione quando avviene. Se davvero volete sfrecciare, tutto quanto deve essere perfettamente allineato.



▲ Dovreste essere in questo punto al momento giusto se volete la Reliquia d'Oro. Premete il tasto di velocità fulminea prima di saltare e riuscirete a prendere la cassa prima che scompaia dietro l'angolo.



▲ Per risparmiare tempo, scendete dalla piattaforma quanto prima possibile. Roteate tra le scatole mentre vi spostate a destra. Saltate dritti verso il bordo della piattaforma per smettere di ruotare e poi scendete dalla piattaforma. Saltate in alto per salire di nuovo sulla cassa.

reliquie

Ora avete tutti i Cristalli e avete assistito al primo finale. Per ottenere tutte le Gemme dovete guadagnare delle Reliquie che vi permetteranno di entrare nella Camera di Teletrasporto delle Reliquie. Cinque Reliquie vi garantiscono l'accesso alla camera e al livello 26. I livelli dal 27 al 30 richiedono un numero sempre maggiore di Reliquie.

RELIQUIE ZAFFIRO

Le Reliquie Zaffiro sono più facili da ottenere e vi saranno utili per prendere le Gemme. Dopo aver recuperato il Cristallo da ogni livello, tornate indietro e fate immediatamente la prova a tempo (dovreste ancora ricordare perfettamente la strada per ottenere un buon tempo). Non fermatevi mai e distruggete tutte le scatole a tempo.

RELIQUIE D'ORO

Le Reliquie d'Oro sono più toste di quelle Zaffiro. Per ottenerle dovrete prima riuscire a sconfiggere N. Cortex per ottenere le Scarpe Veloci. Nei livelli dove siete sott'acqua o cavalcate qualche bestia o veicolo che sia, le scarpe non faranno alcuna differenza, quindi qui potete tentare subito la prova a tempo. Se supererete le 30 Reliquie d'oro giocherete con Coco nella stanza del Teletrasporto e avrete ottenuto il 105%!

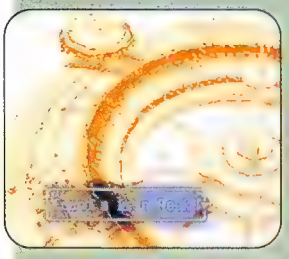
RELIQUIE DI PLATINO

Ecco dove il gioco diventa difficile. Solo un percorso perfetto garantirà la bramata Reliquia di Platino. Andate in linea retta finché potete e non rallentate MAI. Se riuscite a mettere da parte 32 Reliquie di Platino siete dei campioni: siamo in lista per comprare i vostri pollici. Naturalmente non potrete guadagnare Reliquie di Platino finché non riuscirete a battere N. Cortex con tutte le Gemme in vostro possesso.

Xenogears i grandi segreti

Non c'è dubbio. Il fenomenale *Xenogears* della Square è proprio il miglior GDR del 1998. Mentre porterete a termine la lunghissima missione e affronterete nemici sempre più pericolosi, vi imbatterete in molti mini-giochi e domande senza risposta. A che serve un Badge RPS? Come entrare nella casa del Saggio a Shevat? Qual è il faro giusto nella seconda metà del gioco? Anche se non ci sono Chocobo in vista, gli appassionati di GDR della PlayStation vorranno finire il gioco, scoprire tutti i segreti e completare le sotto ricerche! Come sempre, PSM non perde l'opportunità di passarvi le informazioni che vi servono per tirare fuori il meglio da questo bellissimo GDR.

Le pietre dell'Alba, del Crepuscolo e dell'Oscurità



Una delle pietre più difficili da trovare è quella dell'Alba, che si trova nella panoramica della mappa di Shevat. Per trovarla seguite lo sguardo dell'angelo.

Quando visitate Shevat per la prima volta, vi imbatterete sicuramente in un piccolo disco elevatore in una di quelle aree che non funzionano. Una placchetta sul disco vi chiederà di trovare "l'alba, il crepuscolo e l'oscurità" per poter accedere nel dominio del Saggio. Che vuol dire? Dovrete trovare tre rocce speciali per riuscire ad attivare questo meccanismo. Le tre pietre sono nascoste tutte a Shevat.

Alba

Dirigetevi lontano dalla vista della Città di Shevat, andate verso la grande statua dell'angelo che rappresenta il Tempio di Shevat. Non entrate, ma guardate la direzione che l'angelo indica (è anche voltato in quella direzione). Seguite lo sguardo dell'angelo sulla mappa. Andate di corsa nelle strettoie indicate sulla mappa di Shevat ed esaminate l'area. Dovreste riuscire a trovare la Pietra dell'Alba.

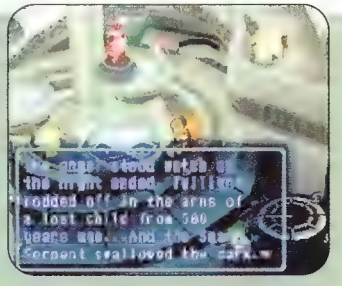
Crepuscolo

Trovate la casa distrutta a due piani. Al piano superiore troverete il cavallo a dondolo e scoprirete perché 500 anni fa Shevat è stata distrutta. Al primo piano della casa, individuate la bambola poggiata sul tavolo. Esaminatela e riceverete la Pietra del Crepuscolo.

Oscurità

Per trovare la Pietra dell'Oscurità, parlate al Chu-Chu che siede sopra la grande lampada nel negozio di Oggetti. Vi darà indizi sulla posizione delle tre Pietre. Prendete l'ascensore nel negozio fino alla fontana sottostante. Uscite e cercate la vecchia che vende Ragnatele (Spider Web) per pescare. Compratene una e tornate alla fontana, saliteci su e sarete pronti a pescare. Usate la Ragnatela per prendere un pesce e otterrete la Pietra dell'Oscurità che è conficcata nella sua bocca.

Una volta ottenute le tre Pietre colorate, tornate al disco ascensore e posizionatele sulla placca. Ora dovreste arrivare in un'area che contiene moltissimi oggetti utili. Prendete tutto ciò di cui avete bisogno.



Il negozio di Chu-Chu non è solo un ottimo posto per procurarsi oggetti, ma è anche un pozzo di informazioni per scoprire vari segreti.

I Badge del Mini-Gioco

Mentre giocate a *Xenogears*, vi imbatterete in una serie di mini-giochi che vi ricompenseranno con degli oggetti speciali. I tre più importanti li troverete nel Villaggio di Lahan, nella città capitale di Aveh e nell'Orfanotrofio.

A Lahan, all'inizio del gioco, trovate un ragazzo in una casa che vuole sfidarvi a Morra Cinese. Se lo battete cinque volte di fila, vi darà un Badge RPS (NOTA: ogni volta che giocherete dovrete spendere 50 G).

Quando arrivate nella strada del mercato principale di Aveh, parlate al ragazzino che gioca a nascondino in uno dei vicoli. Vi chiederà di aiutarlo a trovare il suo amico che si sta nascondendo. Dovrete saltare su un paio di tetti e lo troverete in un cortiletto dietro una serie di case. Lui scapperà e si nasconderà ancora. Trovatelo per tre altre volte e poi tornate dal ragazzo che lo stava cercando. Verrete ricompensati col Badge H&S.

L'ultimo badge lo troverete durante la visita all'Orfanotrofio che ospita Primera, la sorella più piccola di Billy. Parlate all'uomo vicino alla gabbia per polli. Lui vi chiederà di recuperare i suoi tre polli che vagano per il giardino. Ogni volta che ne trovate uno fatevi seguire fino al pollaio. Potrete farvi seguire solo da un pollo alla volta, quindi abbiate pazienza. Una volta radunati tutti e tre, parlate di nuovo con l'uomo e lui vi darà il Badge Tag. Ora la domanda sorge spontanea... che fare con questi tre badge? Beh, quando arrivate alla Città Celeste di Shevat, parlate con il Chu-Chu nel negozio di oggetti (quello che siede sopra la lampada). Lui noterà i vostri tre badge e si offrirà di scambiarli con un Anello del Potere S e un Caricatore A.

Al Faro

Verso la fine del gioco, dopo che Deus si è schiantato sul pianeta, potrete volare con l'Yggdrasil su un'isoletta nella parte occidentale della mappa e trovare il Faro.

Una volta dentro, esplorate la città abbandonata e prendete gli oggetti negli edifici con le porte illuminate. Liberatevi dei vostri Mech per entrare.

In certi edifici, potrete trovare altri indizi sul passato di Emeralda e della civiltà Zeboim. Quando entrerete nell'edificio con Big Joe all'interno, scoprirete che ha messo su un negozio che vende oggetti rari (utili sia a voi che ai vostri Mech). In quest'area troverete anche quattro casse del tesoro che vi doneranno casualmente alcuni oggetti. Se di tanto in tanto tornerete qui potrete trovare altri tesori nella casse.

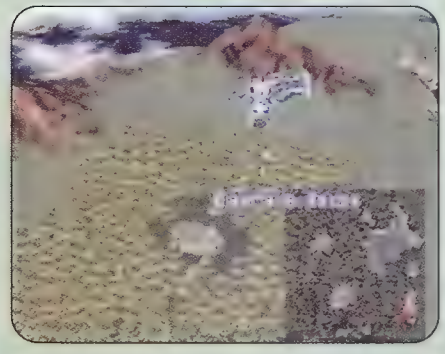
Cercate con attenzione il tombino. Lo troverete nella strada che costeggia il parcheggio vicino alla siepe col cavo blu. Uscite dal vostro Mech ed entrate nel tombino. Seguite il tunnel fino ad arrivare a una grande stanza. Fei si ricorderà di eventi passati su Emeralda. Quando in seguito Emeralda si trasformerà in adulta, potrete accedere alla missione speciale della Lacrima della Sirena.

Il Faro non è che un puntino nella mappa del nuovo mondo. Lo troverete all'estremità di una delle grandi isole occidentali.

Anche se questa sotto-ricerca è del tutto opzionale, imparerete molte cose su Fei, Elly ed Emeralda. Scoprirete anche cosa hanno in comune nel loro passato. Roba da sballo!

Ritorno alla Casa di Taura

Dopo che Deus è caduto sulla Terra e avete preso il controllo dell'Yggdrasil, sprecate un po' di tempo per far visita a un vecchio amico. Potrete trovare la casa di Taura nel mezzo di una foresta del continente a Est. Cercate una zona con una piccola radura al centro. Entrate nella casa e troverete Taura nella stanza posteriore. Lui vi consegnerà la Cappa della Dea e il Mantello Principale.



Assicuratevi di andare a trovare Taura per ottenere alcuni oggetti molto importanti come la Cappa della Dea e il Mantello Principale. Vi faranno fare un figurone a tutte le feste.

Andate con Hans a trovare il Capitano al suo nascondiglio nel Campo di Neve Nascosto. In questo modo scoprirete che esiste un'isola segreta piena di tesori incalcolabili.

Nel Deserto

Durante l'ultima parte del gioco, potrete usare l'Yggdrasil per raggiungere un'isola al centro della mappa del mondo, cioè l'Isola di Duneman. Una volta arrivati nella nuova area, vi troverete di fronte a un gruppo di Uomini Sabbia. Loro vi intimeranno di andarvene, voi rifiutate e combatteteli. Una volta sconfitti potrete esplorare la nuova area a vostro piacimento.

Dalla schermata iniziale dirigetevi a Est, attraversate le due aree successive e continuate nella stessa direzione. Quando raggiungete le dune sabbiose nella quarta schermata procedete a Nord fino ad approdare a una nuova schermata. Fei e i suoi amici scorgeranno una specie di squali della sabbia. Quando scompaiono continuate a Nord fino alla sesta schermata.

In questa nuova area, troverete un grande scheletro di dinosauro. Arrampicatevi sul bacino per raggiungere il punto più alto dove potrete recuperare la spada Yamato per Citan! Lo scheletro crollerà e voi potrete procedere a Ovest fino a una nuova area. Nella schermata successiva scoprirete che siete di nuovo sulle dune di sabbia. Andate a Sud e vi ritroverete in una sezione del deserto vicino all'entrata.

Il terreno franerà verso la "cascata di sabbia", costringendovi a scivolare vicino all'orlo. Cercate di saltare su una delle rocce che emergono dalla sabbia. In quest'area ci sono due forzieri del tesoro che contengono l'Armatura Reale (per i personaggi maschi) e la pistola del Padrino (per Billy). Se perdete entrambi i forzieri e venite spinti oltre la grande roccia, non preoccupatevi. Potrete tornare indietro e provarci nuovamente. Per continuare, dovrete però affrontare il grande Wyrm ai piedi della cascata.

Questo enorme mostro non è molto pericoloso e dovreste avere la possibilità di attaccarlo ancora prima che lui inizi i suoi assalti. Usate la Radiazione di Fei per abbatterlo con un solo colpo. Una volta sconfitto potete uscire dall'Isola di Duneman dirigendovi a Sud-Ovest della schermata iniziale.

Quando entrate nell'area successiva, vedrete un Uomo Sabbia che ha bisogno di voi. Parlategli e lui vi chiederà aiuto per tirare fuori il suo veicolo dalla fossa di sabbia. Acconsentite e lui si sdebiterà facendovi fare una visita guidata nel deserto, alla fine verrete depositati nell'area di fronte al punto in cui avete parcheggiato l'Yggdrasil.

Seguite attentamente le indicazioni della nostra guida o finirete per perdervi nell'Isola di Duneman.

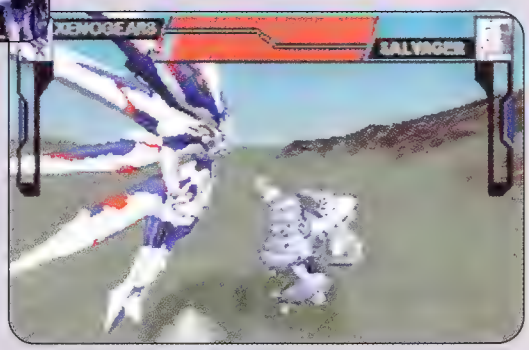
L'Arena di Battaglia di Kisley

Quando il Pianeta viene riformato a causa del catastrofico attacco di Deus, voi potrete rivisitare l'Arena di Battaglia di Kisley a Nortune. L'unica ragione per combattere è cercare di ottenere oggetti rari e molto costosi, così accumulerete altri BP (Battle Points).

Quando arrivate a Nortune, dirigetevi all'Arena di Battaglia e parlate con l'impiegata dietro la cassa. Rispondete affermativamente quando lei vi chiederà se volete partecipare al torneo. Inoltre vi domanderà se volete provare lo "Special Mode 1" (che serve per sfidare un amico in scontri a due giocatori), o lo "Special Mode 2" (per competere contro il computer). I controlli sono esattamente gli stessi di quando avete combattuto nell'Arena nella prima parte del gioco.

Se riuscite a sconfiggere gli avversari controllati dal computer, avrete come ricompensa un certo numero di BP che poi potrete usare per acquistare degli oggetti alla cassa. Avrete la possibilità di prendere sia oggetti normali che quelli rari, quindi leggetevi entrambe le liste per capire cosa vi serve di più. Di seguito c'è un elenco di quello che potete ottenere in cambio dei vostri preziosi BP.

L'unico posto che potete visitare a Nortune è l'Arena di Battaglia. A parte questo, potete dare da mangiare a un cane o comprare qualche oggetto dal cristallo vicino alla capitale.



Combatterete nell'Arena per raggranellare un po' di Punti Battaglia (BP). Alla fine potrete usarli per acquistare alcuni oggetti particolarmente utili.

Oggetti Rari

Bambola di Bart Jr., Bambola di Billy Jr., Guardia del Corpo, Soffio Mortale 3, Raddoppiatore di Etere, Guardia Eterica, Bambola di Fei Jr., GNRS50, Cintura da gentiluomo, Pietra della Vita, Disco M, Guardia Mentale, Anello del Potere S, Caricatore S, Anello della Velocità S, Scarpe Veloci, Anello della Resistenza S, Caricatore X.

Oggetti Normali

Frutto Anoret, Seme di Anoret, Pietra Antiet. L, Frutto di Bulimy, Seme di Bulimy, Anello di terra, Armatura di Velo Terrestre, Elemento Aero, Elemento Hydro, Elemento Pyro, Elemento Terra, Pietra Eterica Lg, Anello di Fuoco, Armatura di velo di Fuoco, Ar Luce +1, Ar Luce +2, Ar Luce +3, Capelli di Sansone, Anello d'Acqua, Armatura di Velo d'Acqua, Anello di Vento, Armatura di Velo di Vento.

Cose da fare nel Campo di Neve

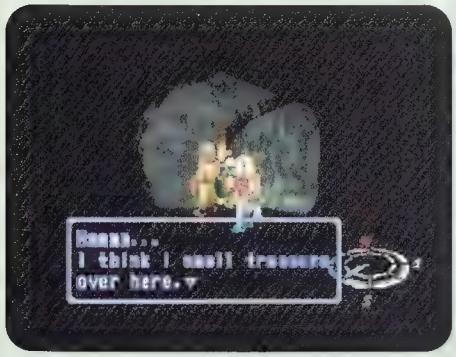
Dopo che Shevat si fracassa a terra nell'ultima parte del gioco, la mappa della città fluttuante subirà delle variazioni. Quando emergete per la prima volta dalla stanza col cubo di memoria, vi troverete in un'area circolare da cui partono molte gallerie.

▲ **Per comprare gli uccelli dalla cassiera avrete bisogno di un bel gruzzoletto.**

I Pecotili

Parlate con la cassiera del negozio di Mech e lei si offrirà di vendervi gli uccelli Pecotili che stanno appollaiati sul disco elevatore lì vicino. Il prezzo è 20.000 G, ma se avete tanti soldi nel portafogli compratelì senza esitazione. Dopo che li avrete acquistati, i volatili scapperanno via permettendovi di usare l'ascensore su cui erano appollaiati. Salite fino al negozio abbandonato e potrete trovare alcuni oggetti utili come: il Costume da Eroe, la Cintura Yamato, il Turbante Vivace, l'Anello Incantato e le Scarpe Veloci.

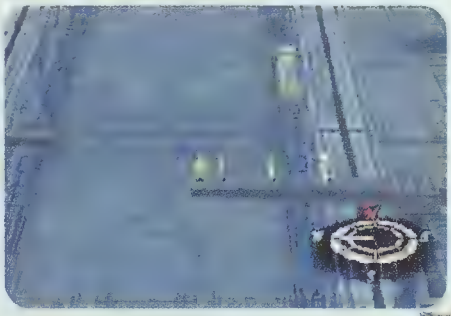
Il Cercatore di Tesori



▲ **Questo cercatore di tesori vi darà un oggetto importante per un lingotto e una pepita d'oro.**

Nel breve tunnel vicino alla venditrice di Pecotili, troverete un cercatore di tesori che sostiene di poterli individuare dall'odore. Se avete una pepita d'oro (Gold Nugget), dategliela e andatevene via. Tornate dopo per dargli anche un lingotto d'oro (Gold Bullion). Allontanatevi, ma ricordate di tornare un'altra volta da lui per ricevere la Scatola Musicale Super De Luxe che vi permetterà di eseguire qualsiasi spezzone musicale del gioco in qualsiasi momento.

Il Fabbro Costruttore di Spade



▲ **Assicuratevi che la Spada Kishin di Citan non sia equipaggiata quando chiedete a questo fabbro di fornirvi i suoi servizi.**

Se avete Citan nel vostro gruppo, passate oltre il grande portale proprio sotto il breve corridoio vicino al Negozio di Mech. Seguite il passaggio fino a cadere in un piccolo buco alla fine del tunnel. Proseguite lungo il condotto più largo per arrivare da un uomo che sostiene di essere un maestro nell'arte di costruire le spade. Se gli date la spada Kishin di Citan, ci lavorerà su e produrrà la Spada Kijin. Questa arma può essere utilizzata solamente da Fenrir, il Mech di Citan.

Il Ritorno del Capitano

▲ **Il buon vecchio "Uomo del Mare" è tornato!**

Questo non è esattamente un segreto, ma è il felice finale per i vostri vecchi amici del Thames. Procedete dietro il bancone del bar. All'interno trovate la camera dove abitano Hans e la sua nuova famiglia. Scoprirete che ora Hans ha sposato Anna, la femmina di delfino. Hans vi racconterà della sua fuga dal Thames e che il Capitano ha insistito perché rimanesse sulla nave per assistere alla sua distruzione. La conversazione sarà interrotta dall'inaspettato ritorno del Capitano!
Kanna, la figlioletta di Anna, vi sfiderà a un gioco di carte. Se vincete riceverete in premio una Bambola di Emer Jr.

Usare la Lacrima della Sirena

▲ **Se vi siete fermati al Faro con Emeralda, potrete prendere un oggetto speciale per lei nel Nascondiglio del Campo di Neve. Parlate con l'uomo alla fine della galleria dietro le celle della prigione e lui vi racconterà di suo figlio. Se avete la Lacrima della Sirena, lui donerà a Emeralda uno splendido tesoro.**

Quando Emeralda diventa adulta, assicuratevi di avere la Lacrima della Sirena nel vostro inventario (dovreste averla recuperata durante un precedente evento del gioco). Portatela a conoscere un uomo che sta a guardia di una galleria dentro il Nascondiglio del Campo di Neve. Lo troverete alla fine di un lungo corridoio che porta dietro la vecchia cella nella base di Shevat.
Parlate con questo tizio e lui vi racconterà di suo figlio e della passione che aveva per il mare. Se avete con voi la Lacrima della Sirena, lui vi darà l'Anello della Sirena per Emeralda.

◀ **Sembra che Citan sappia sempre cosa stia per succedere, anche quando nessun altro ci riesce. Il suo interesse per Fei può sembrare a volte strano, ma col procedere della missione scoprirete di poter contare su di lui.**

Le Junior Dolls

Sapete a cosa servono le varie "Bambole Jr." (Junior Doll) che trovate nel corso del gioco? Questi giocattoli realizzati a mano da Chu-Chu, devono essere portati dal personaggio a cui sono ispirati. In questo caso forniscono maggiori doti difensive e abilità più potenti. Ecco una lista di quello che ogni bambola fa per il suo personaggio.

Bambola	Effetto	Personaggio	Locazione
Fei Jr.	Aumenta i danni dei colpi critici	Emeralda	Arena di Battaglia di Kislev
Bart Jr.	Velocità da colpi critici aumentata	Emeralda	Arena di Battaglia di Kislev
Billy Jr.	Grado di Accuratezza e di Evasione aumentato.	qualsiasi	Arena di Battaglia di Kislev
Emer Jr.	Danno uguale nel contrattacco	qualsiasi	Gioco di carte contro Kanna

◀ **Cercate di trovare tutte le Bambole Jr. del gioco o Chu-Chu ci rimarrà male.**

ACTION GAME

VIDEOGAMES AND COMPUTER SHOP

ACTION GAME 1
via Lecco, 2 - MILANO
02- 20 43 300

ACTION GAME 2
via Col di Lana, 2 -MILANO
02- 89 42 07 32

GIOCHI PlayStation
tutte le novità
EUROPEE
JAPAN e USA

PlayStation DUAL SHOCK
249.000

PlayStation DUAL SHOCK
+ 2° joypad SONY
+ memory card SONY
299.000

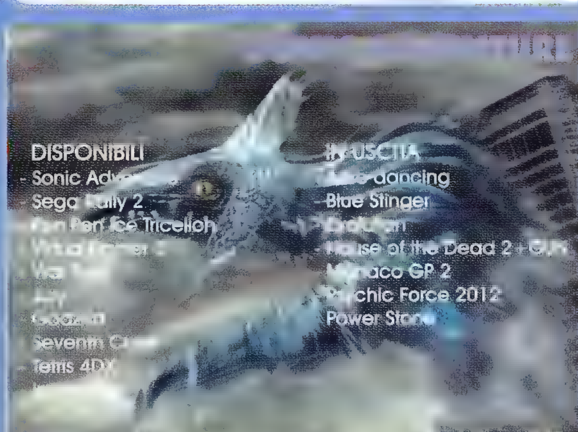
PlayStation DUAL SHOCK
+ modifica universale
+ cavo scart con RCA
309.000

PlayStation DUAL SHOCK
+ 2° joypad SONY
+ memory card SONY
+ modifica universale
+ cavo scart con RCA
359.000

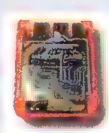
ACCESSORI -telefonare

- MEMORY CARD PLAYSTATION L. *19.000*
- MEMORY CARD SONY L. *29.000*
- MEMORY CARD 120 blocchi L. *49.000*
- MEMORY CARD 360 blocchi L. *69.000*
- MEMORY CARD 720 blocchi L. *89.000*
- MULTI PLAYER x giocare in 4 L. *59.000*
- JOYPAD PLAYSTATION L. *19.000*
- JOYPAD SONY L. *29.000*
- DUAL SHOCK ANALOGICO da L. *39.000*
- DUAL SHOCK SONY L. *55.000*
- DUAL SHOCK SCORPION L. *55.000*
- JOYSTIK DA TAVOLO da L. *59.000*
- PISTOLA LIGHT GUN-JoyTech L. *119.000*
- PISTOLA SCORPION L. *49.000*
- PEDALIERA X PISTOLA L. *19.000*
- ACTION REPLAY da L. *39.000*
- ACTION REPLAY XPLORER L. *79.000*
- ACTION REPLAY DATEL L. *99.000*
- PRESA SCART da L. *19.000*
- ESTENSIONE CAVO JOYPAD L. *15.000*
- CAVO LINK 2m. L. *19.000*
- GIUBBINO INTERACTOR VIBRANTE L. *99.000*

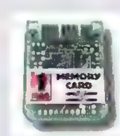
Dreamcast



OFFERTA ACCESSORI
PlayStation



29.000
MEMORY CARD ORIGINALE SONY 1mb,DI MEMORIA 15 BLOCCHI



19.000
MEMORY CARD COMPATIBILE 1mb,DI MEMORIA 15 BLOCCHI

JOYPAD ORIGINALE SONY
SCPH-1080
29.000

JOYPAD COMPATIBILE
19.000

VENDIAMO E RITIRIAMO MATERIALE USATO

MODIFICA UNIVERSALE
50.000
MODIFICA + cavo scart con R.C.A.
69.000
MODIFICA + cavo scart
59.000
SI EFFETTUA IN 10 MINUTI

I prezzi sono IVA inclusa. Le offerte sono valide fino ad esaurimento scorte. Non si effettuano spedizioni. Tutti i marchi e I loghi citati sono di proprietà delle legittime case.

X Games Pro Boarder

darci giù come un professionista

Sapete, forse *X Games Pro Boarders* è la simulazione di snowboard più accurata sul mercato. Qui potrete usare le versioni virtuali di alcuni snowboarder reali, con tanto di relativa tavola da neve. Inoltre, la complessa interfaccia di controllo vi permetterà di eseguire tutti i tipi di movimenti e di azioni che potreste fare nella realtà. Per tirare fuori il meglio da questo gioco, bisogna impostare i controlli su 'professional'. In questo modo sarete padroni anche dei minimi dettagli. Il seguente elenco delle acrobazie è riferito proprio a questa modalità per super esperti.

Suggerimenti Generali

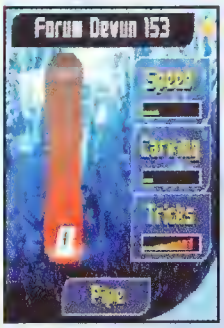
- Più a lungo tenete premuto il tasto di presa, più punti otterrete.
- Se eseguite più prese multiple, otterrete un maggior numero di punti rispetto a una lunga presa singola.
- Per le prese multiple, fate la prima breve e la seconda lunga. Se c'è tempo per tre prese, fatene due brevi, poi allungate la terza.
- Se le vostre prese sono troppo veloci, i giudici non le noteranno.
- Nel livello 'Pipe' (Tubo), otterrete un bonus del 20% sul punteggio se riuscite a non cadere durante la discesa.

▲**Più è lunga la presa durante l'evoluzione e più punti otterrete.**

- Effettuando le curve strette nei livelli 'pipe' potrete tagliare la pista in orizzontale e lanciarvi più in alto.
- I punti per le scivolate sulle travi sono conteggiati in base alla loro durata. Quindi le slittate lente danno più punti.
- In modalità 'Amateur', potrete eseguire un trucco quando uscite da una slittata. In questo modo avrete più punti.
- Iniziare i trucchi dalla posizione 'ruotata' (personaggio girato nell'altro senso) dà un punteggio maggiore, ma dà meno probabilità di riuscire a completare il trucco.
- Se combinate rotazione e volteggio in un solo trucco avrete più punti, ma sarà più difficile atterrare.
- Concentratevi sugli atterraggi e tenete d'occhio la linea di caduta per non perdere velocità.
- Nei livelli 'pipe' cercate di mantenere la transizione sul 'pipe' attorno a 75-80 gradi. Se cadete o perdete velocità, recuperate sciando verso il traguardo e poi tagliatelo nuovamente per eseguire le vostre acrobazie.
- Nei livelli 'pipe' in modalità 'pro', non premete il tasto di atterraggio e avrete un punteggio più alto (usate i tasti di 'rewind' per regolare l'atterraggio).

Caratteristiche della Tavola

Ogni tipo di tavola ha le sue caratteristiche. Usate quella giusta per ogni situazione.



Pipe
- rotazione più veloce
- 'sweet zone' (zona morbida) più estesa per riuscire meglio negli atterraggi
- tavola più lenta, non è buona per sciare di taglio

◀**La tavola 'pipe' è la più lenta, ma è anche la migliore per non perdere l'equilibrio negli atterraggi.**

Freestyle
- 'sweet zone' abbastanza ampia (meno della tavola 'pipe')
- più veloce e sensibile di quella 'pipe'
- buon rapporto rotazione/stabilità per salti molto lunghi

▶**La tavola 'freestyle' è più veloce e sensibile della 'pipe' ma un po' meno stabile.**

Freeride
- 'sweet zone' poco estesa
- sciata di taglio più veloce e sensibile
- è la tavola migliore per chi vuole andare veloce e curvare stretto

▲**La tavola 'freeride' è ottima per andare veloci e per affrontare le curve strette.**

Overall
- la tavola migliore per i principianti
- offre delle prestazioni medie in tutti i settori

▶**La tavola 'overall' funziona bene per i principianti. Le sue prestazioni medie facilitano molto le cose.**

Tipo di Tavola/ Livello

Queste sono le migliori scelte di tavola che potete fare. Comunque potete farne di diverse, anche se le seguenti combinazioni di tavole/prove vi daranno i punteggi più alti:

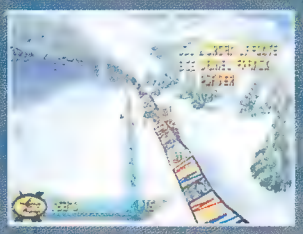
Discesa	Tavola
Pipe	Pipe
Superpipe	Pipe
Trail	Freeride
Boarder-X	Freeride
Midnight Express	Freeride
Slopestyle	Freestyle
Stadium	Freestyle
Mt. Baker	Freestyle
I-70	Freestyle

◀**Più a lungo cavalcate la trave, più punti otterrete dai giudici. Coraggio!**

Trucchi Speciali

Potrete eseguire delle acrobazie speciali con tutti i discesisti (oltre alle mosse speciali caratteristiche di ogni personaggio). Queste acrobazie possono essere eseguite sia a livello amatoriale (amateur) che professionistico (professional), ma quest'ultimo fornisce un maggior controllo sulla velocità di rotazione.
La spiegazione di ogni trucco si riferisce a quando vi trovate nella posizione 'Goofy' (cioè, piede destro avanti), in modalità 'Professional' e con la tavola 'pipe'. Coloro che adottano la posa 'Regular' (piede sinistro avanti), potranno eseguire la stessa evoluzione usando la parete opposta (sinistra o destra che sia). Queste acrobazie sono comuni a tutti i personaggi e a qualsiasi tavola. Per portarle a termine con successo dovrete regolare sia la lunghezza del salto, sia la velocità di rotazione.

Trucchi Speciali Pipe



▲ Questo è un volteggio frontale con la tavola ruotata di 540 nella direzione posteriore. Durante la rotazione potrete effettuare anche un paio di prese.

McTwist

1. Avvicinatevi alla parete di destra a gran velocità e preparatevi per il salto.
2. Mentre vi avvicinate, incrementate di 2-3 volte il volteggio frontale (freccia in alto) e 2-3 volte la rotazione laterale (freccia a sinistra).
3. Quando arrivate in cima al bordo, lasciate il tasto di salto e state a guardare.
4. Mentre il personaggio esegue il McTwist di base, eseguite tutte le prese che volete: otterrete più punti e farete colpo sugli amici.
5. Quando il personaggio ha completato il volteggio e ha finito 1,5 rotazioni, premete il tasto di atterraggio e sfrecciate nel 'pipe' pronti per il prossimo trucco.

Indy

1. Avvicinatevi alla parete destra a gran velocità e preparatevi a saltare.
2. Date un incremento 1-3 col tasto destro per una rotazione frontale.
3. Mentre ruotate nell'aria, godetevi il panorama e dateci dentro con una presa o due per aumentare i punti stile.
4. Premete il tasto di atterraggio mentre il personaggio è rivolto verso la parte posteriore del 'pipe'.

▲ Questo trucco può essere eseguito con entrambe le pareti e usa una rotazione di 180 rispetto alla direzione di marcia. Per esempio sulla parete di destra (quella posteriore) Peter ruota sulla destra, mentre su quella di sinistra (frontale), Peter ruota a sinistra. In questa foto ha usato quella di destra (posteriore).

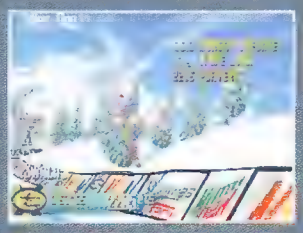
▲ Questo trucco può essere eseguito con qualsiasi parete e consiste in un volteggio con rotazione di 180°.

Backside Air

1. Avvicinatevi a qualsiasi parete e preparatevi per il salto.
2. Date un incremento 2-4 alla rotazione all'indietro (freccia verso il basso), e 1-2 alla freccia a sinistra o a destra.
3. In cima al bordo lasciate il tasto di salto.
4. A metà del trucco aggiungete una presa o due.
5. Mentre il personaggio sta volteggiando ed è rivolto verso la parte posteriore del 'pipe', premete il tasto di atterraggio.

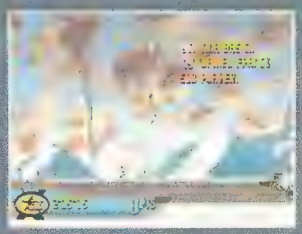
Misty Flip

1. Avvicinatevi alla parete di destra in posizione ruotata a gran velocità.
2. Preparatevi per il salto.
3. Premete 2-3 volte la freccia verso il basso per la capriola e 3-4 volte la freccia a sinistra per la rotazione.
4. Saltate oltre il bordo ed eseguite la rotazione folle.
5. Fate una presa a metà della tavola.
6. Premete il tasto di atterraggio mentre ruotate la seconda volta e siete rivoltati verso la parte posteriore del 'pipe'.



▲ Il nome deriva dallo sciatore Terje Haakonsen. E' una rotazione all'indietro di 720° rispetto alla posizione di partenza.

Trucchi Speciali in Rettilineo



▲ Questa acrobazia è praticamente la versione in rettilineo di un McTwist, una rotazione di 540° con capriola.

McTwist

1. Avvicinatevi al salto a gran velocità e preparatevi per spiccare il volo.
2. Premete la freccia a sinistra 2-3 volte e quella verso l'alto 2-4 volte
3. Saltate dal trampolino.
4. Ruotate e quando avrete fatto 1,5 capriole, premete il tasto di atterraggio.

Backflip

1. Preparatevi a questo salto mettendovi in posizione 'Fakie'.
2. Premete il tasto della freccia a sinistra un paio di volte.
3. Saltate oltre il trampolino.
4. Ruotate di 180° e atterrate.

▲ Questo acrobazia prende il nome dal pattinatore Steve Caballero. E' una rotazione di 180° in avanti.

▲ Questa evoluzione è un salto in rettilineo frontale invertito di 540°.

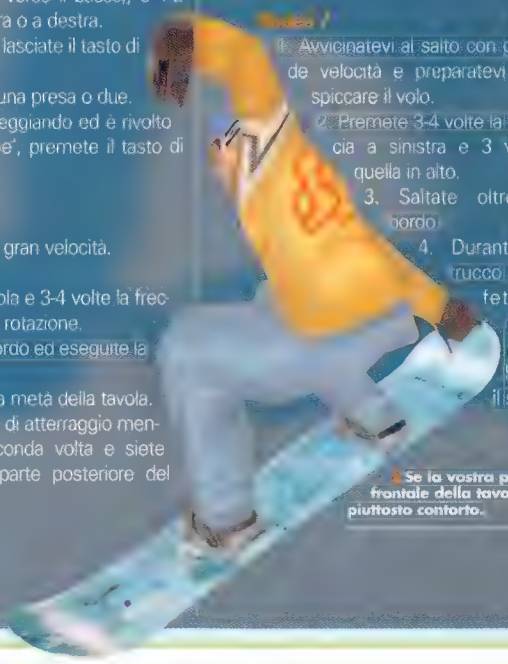
Rodeo 5

1. Avvicinatevi al salto con grande velocità e preparatevi per il lancio.
2. Premete 2 volte la freccia a sinistra e 3 volte quella in alto.
3. Saltate oltre il bordo.
4. Impressionate le ragazze che vi guardano con un paio di belle prese!
5. Premete il tasto di atterraggio dopo aver ruotato per 1,5 volte.

Rodeo 7

1. Avvicinatevi al salto con grande velocità e preparatevi per spiccare il volo.
2. Premete 3-4 volte la freccia a sinistra e 3 volte quella in alto.
3. Saltate oltre il bordo.
4. Durante il trucco effettuate le prese e dimostrerete di non avere paura.
5. Premete il tasto di atterraggio solo dopo il secondo volteggio.

▲ Questa figura è un salto frontale invertito di 720° come il Rodeo 5, ma in questo caso si ruota più velocemente.



▲ Se la vostra presa avverrà nella parte frontale della tavola, il vostro salto sarà piuttosto contorto.

Trucchi Speciali dei Personaggi

Eccovi le acrobazie speciali che ciascun personaggio può eseguire. Le evoluzioni devono essere attivate premendo sul D-Pad la combinazione di tasti indicata mentre si è accucciati per spiccare il salto. La prima delle due mosse è disponibile anche in modalità 'amateur'.

Daniel Franck
Backflip Indy .... ← ← ↑ ↓
Rodeo 5 .... → → ↓ ↑

Morgan Lafonte
Superman Frontflip........... ↑ ← ↑ ←
Backflip Late Tailgrab .... ↓ → ↓ →

Jamie Lynn
Backflip Indy .... ↓ ↓ → ←
Frontflip Indy .... ↑ ↑ ← →

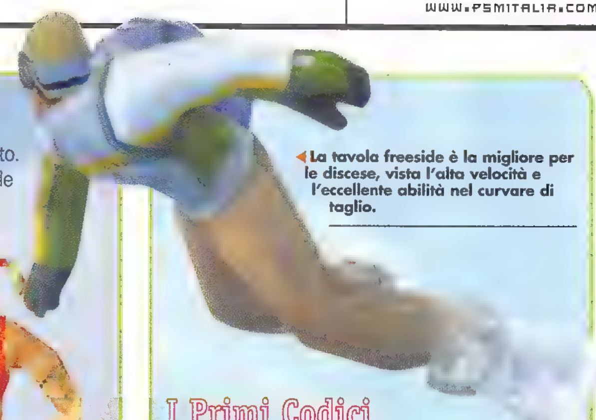
Peter Line
Rodeo 5.................... ← ↓ ← ↑
Corkscrew 900 .... ↓ → → ↑

Terje Haakonsen
Indy McTwist.............. ↑ ← ↓ →
Christ Air .... ↑ → ↓ ←

Shannon Dunn
720 Method to Judo .... → → ↓ ←
Invisible Man .... ← ← ↓ ←

Todd Richards
Divebomb Indy .... ← ↓ ↑ ↓
Wet Cat .... ← ↑ → ↓

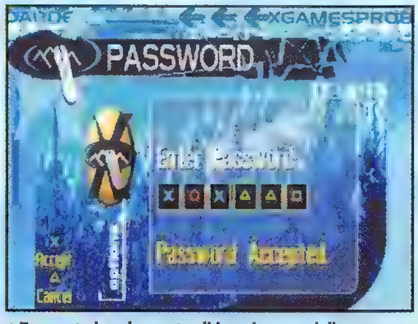
Tina Basich
Boneless Tailgrab........... ↓ ↓ ← ↓
Big 540 .... ← ↑ ↓ ↓



◀ La tavola freeside è la migliore per le discese, vista l'alta velocità e l'eccellente abilità nel curvare di taglio.

I Primi Codici

Per inserire i seguenti codici andate nella schermata delle password nel menu opzioni. Il secondo serve per sbloccare tutti i percorsi del gioco!



▲ Troverete la schermata di inserimento delle password nel menu opzioni.

Codice	Effetto
XCXTTS	Sblocca la modalità Circuito per i cinque livelli iniziali
STXSCC	Sblocca la modalità Circuito per tutti e nove i livelli

▲ Che aspettate? Saltate sulla tavola e preparatevi a dare spettacolo!

L'ESPERIENZA E' TUTTO!

PLAYER MANAGER

SEASON 98-99

PlayStation

PC CD-ROM

IN COLLABORAZIONE CON:

adidas CALCIO PANINI RADIO Centro Stella 101

ANCO

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

CARTOON MCS

dal 4 al 7 marzo Fiera di Milano

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

FIFA 99

trucchi per dribblare il computer

FIFA 99 è uscito da pochi mesi ma può già vantare una schiera enorme di tifosi appassionati. Per aiutare i meno bravi tra di voi, ma anche per fornire qualche trucco a quelli più smaliziati, ecco una serie di strategie da utilizzare per schiantare il computer o chi, tra i vostri, amici avrà il coraggio di sfidarvi!

consigli generali

Movimenti di base

Per prima cosa dovete imparare a usare alla perfezione il tasto X. Esercitatevi a cambiare giocatori quando siete in difesa per mantenere il controllo totale sulla squadra. Potete anche selezionare i giocatori che non sono momentaneamente visibili sullo schermo.
Quando siete in possesso di palla esercitatevi nei cambi di direzione e tenete d'occhio l'indicatore dei passaggi. Se cambiate direzione cambierà anche il compagno più vicino per un passaggio. E' importante acquisire una buona precisione in questo tipo di movimenti. L'indicatore di passaggio diventa insostituibile quando nessun compagno è inquadrato.
Se non c'è nessuno a cui passare la palla potreste regalare agli avversari un pericoloso contropiede.
I passaggi al volo sono più difficili da intercettare. Premete X quando la palla è in movimento e decidete la direzione da dare al passaggio al volo. Questo movimento richiede un po' di pratica in più, ma ne vale la pena.
Quando la palla è in aria cercate di fare scudo con il vostro corpo per ostruire la via all'avversario. Spostate il d-pad in una direzione diversa da quella del nemico e il vostro giocatore la sposterà proprio da quel lato, lontano dal difensore in attesa.
Il pulsante di accelerazione va usato con intelligenza. La strategia migliore è di sfruttarlo per cambiare ritmo. Se esagerate con lo sprint il vostro calciatore si stancherà e dovrà recuperare a lungo. In questo modo avrete percorso un tratto in metà tempo, ma dovrete fare una pausa lunga il doppio. Fate sempre riprendere i giocatori dopo uno sprint.
Cercate di portare in avanti la palla lungo le fasce visto che sono la zona più difficile da difendere.

Tecniche intermedie

Il corridoio centrale è più sicuro se volete segnare, ma è più difficile da superare. Se non trovate un varco spostatevi subito sulle fasce.
Usate sia i passaggi rasoterra che i pallonetti quando fate girare la palla. Anche se i passaggi a terra sono molto più precisi, con l'esperienza troverete la giusta combinazione di passaggi aerei e rasoterra per impostare schemi efficaci (e poi questo tipo di azioni sono molto più spettacolari al replay!!!).
Cambiate la visuale durante i calci d'angolo e le punizioni. Questo vi consentirà di effettuare tiri spettacolari come tuffi di testa e sforbiciate.
Il portiere intercetta tutti i vostri cross? Provate ad alzare la parabola molto oltre la sua portata. Quando crossate potete usare il d-pad per dare la direzione alla palla.

▲ **Studiate con attenzione questi consigli e non ci sarà più nessuno in grado di battervi.**

Se premete verso l'alto passerete al giocatore più vicino. Se invece tenete premuto a sinistra passerete ai giocatori che si trovano oltre il portiere e... zakketè!!!
Per tentare un tiro di testa premete ○ mentre la palla è in aria. Se il giocatore si trova in aria di rigore proverà un tuffo di testa. Per passare di testa premete X mentre la palla è in aria. Dovete tenere premuto il pulsante, altrimenti cambierete semplicemente giocatore. Questa tecnica di passaggio non è molto sfruttata, ma può fare la differenza in termini di possesso di palla. Anche premendo il tasto □ potete effettuare passaggi di testa verso i compagni. Premendo due volte il tasto ○ attiverete spettacolari mosse volanti. Questo tipo di tiri è più efficace, ma richiede più tempo e spazio. In questi casi gli avversari che cercheranno di intercettare il pallone di testa o di petto spesso riusciranno a rubarvelo. Se date le spalle alla rete il giocatore tenterà la rovesciata.
Per passare o alzare la palla al volo dovete spingere due volte rispettivamente il tasto X o il tasto □.

Mosse speciali

Alza la palla

Quando un avversario vi viene incontro tenete premuto il tasto R2 e premete □.
Peccato non poter vedere la faccia che farà quando la palla gli passerà sopra la testa e andrà a incollarsi sul vostro piedino d'oro.

Giravolta a 360°

E' il miglior modo per vincere i duelli uno contro uno senza perdere la posizione. Tenete premuti R2 o L2 e spingete o semplicemente premete due volte L2 o R2. Con un buon tempismo un'azione del genere non lascia scampo. Se usate questo movimento dovete fare molta attenzione alle scivolate.

Passo laterale

Eccellente contro i difensori che cercano sempre di entrare in scivolata. Questa mossa vi farà uscire immediatamente dalla loro traiettoria. Ci sono due modi per attivarla: premete una volta L2 o R2 o tenete premuti L2 o R2 e spingete il tasto X. Questa mossa non funziona contro un contrasto difensivo.

Salto

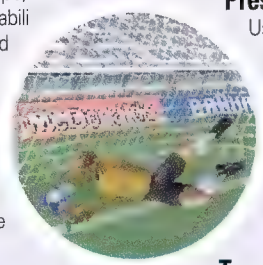
Premendo il tasto L1 potete scavalcare un difensore che entra in scivolata o persino il portiere in uscita.

Nel gioco sono presenti molti altri movimenti speciali, come finte e salti. Se tenete premuti L2 o R2 e usate il d-pad e il pulsante di accelerazione potrete dribblare con maggiore precisione ed effettuerete finte durante i cambi di direzione. Le finte faranno andare le scivolate dei difensori nella direzione sbagliata. Usatele se volete umiliare i vostri amici!!
Se premete L2+R1 attivate un saltello speciale e premendo R2+R1 eseguirete un doppio palleggio. Se la difesa avversaria diventa troppo pressante, potete sempre gettarvi a terra e simulare il fallo tenendo premuti L2 o R2 e spingendo L1.
Al livello Professionale non dovete sempre effettuare scivolate per ottenere il controllo della palla. Se aspettate che l'avversario si avvicini potete costringerlo a bruschi cambi di direzione o a passaggi forzati. In questo modo dovrà spostarsi verso aree di gioco dove la difesa è ancora più serrata, visto che non avete fatto convergere più giocatori sulla palla.
Come ultima risorsa in difesa non esitate ad atterrare i giocatori che hanno buone possibilità di segnare. Premete L1 per effettuare il fallo. Ci sono cadute e reazioni veramente spettacolari.

Tecniche avanzate

Affrontare la strategia del computer

Il computer applicherà diverse strategie, sulla base del punteggio e del tempo rimanente. Con il tempo imparerete ad avvertire istintivamente il livello di pressing. Se il pressing è a tutto campo, allora potete avvantaggiarvi degli inevitabili varchi nella difesa se riuscirete ad andare in contropiede. Se il computer si chiude in difesa dovete per forza mandare in attacco un maggior numero di giocatori della vostra squadra. Questo farà aumentare le possibilità di filtraggio e recupero dei cross, anche in area di rigore. State sempre attenti ai rimpalli favorevoli.



Numero di giocatori per linea

Per aumentare i ranghi in un reparto specifico della formazione, sistemate in questo modo le tre caselle del nuovo sistema di variazione immediata della strategia di gioco (IGM):
IGM1: 3-2-5 per una formazione pronta all'attacco totale
IGM2: 3-5-2 per una formazione con una disposizione bilanciata
IGM3: 5-4-1 per una formazione chiusa in difesa
Per attivare queste strategie, premete il tasto Select mentre il gioco si sposta da una zona all'altra del campo. Forse in questo modo i vostri giocatori si stancheranno un po' di più, ma se usate il tutto con una buona dose di strategia avrete un sicuro vantaggio.

Ala Tornante

Usatela per penetrare lungo le fasce. Mentre un difensore ha il possesso della palla, premete L2+R2 più △. Sull'indicatore di posizione tenete d'occhio il giocatore in alto rispetto all'ala. Muovete la palla in quella direzione per liberare i giocatori.

Corse di sfondamento

Sono un'ottima tattica per liberare gli attaccanti da una marcatura troppo stretta. Spesso le punte vengono assalite nella trequarti avversaria.
Tenete premuti L2+R2 e premete X. Sull'indicatore di posizione individuate, il giocatore posto in diagonale e lo vedrete correre alle spalle della difesa nemica. A questo punto effettuate un passaggio filtrante per quel giocatore (R1) e questo si ritroverà da solo oltre la linea della difesa. Fate attenzione al portiere e al fuorigioco.

Pressing

Usate la tattica di attacco totale per costringere l'avversario a portare in avanti la palla più velocemente. Tenete premuti R2+L2 e premete X. In questo modo potete intercettare un cattivo passaggio o rubare palla. Attenzione, questa strategia affatica molto gli attaccanti.

Trappola del fuorigioco

Se tenete premuti L2+R2 e premete △ si attiva la trappola del fuorigioco. Se l'avversario sta attaccando con molti giocatori e sta applicando una strategia d'attacco, questa tecnica vi tornerà molto utile. Fate attenzione all'intelligenza artificiale degli avversari che cercheranno di tornare indietro per non interrompere l'azione.

Passaggio all'indietro

Potete usare il passaggio all'indietro per eseguire degli uno-due spettacolari. Mentre tenete premuti L2+R2, premete R1 per passare la palla e mettetevi in posizione per un contropassaggio. Se invece di premere R1 premete L1, prenderete il controllo di un altro giocatore e poi chiamerete il passaggio di ritorno.

▲ **Fate pratica con i consigli generali e poi passate alle tecniche avanzate.**

Suidkoden

le 108 stelle del destino

Prima di *Final Fantasy VII*, il mitico *Suikoden* era senza dubbio il Re dei GDR per PlayStation. Anche se la grafica non può essere paragonata alle ultime produzioni per la console Sony, questo gioco vanta una storia avvincente e dei dialoghi molto coinvolgenti. Anche se non è affatto difficile da finire, *Suikoden* nasconde alcuni segreti che potrebbero essere sfuggiti anche ai più scrupolosi tra voi. Eccovi un guida che vi aiuterà a trovare tutte le 108 stelle del destino e vi farà scoprire altre curiosità su questo splendido gioco. Se avete *Suikoden* nella vostra collezione, allora è giunto il momento di dargli una spolverata e reinserirlo nella PlayStation. Coloro tra voi che non possiedono questo ottimo GDR, potrebbero procurarselo usato a poco prezzo. Se amate i GDR, non potete lasciarvelo sfuggire.

LISTA DELLE 108 STELLE DEL DESTINO

Questa è la lista completa dei 108 personaggi che potrete reclutare nel corso del gioco. Il loro aiuto è fondamentale per riuscire a sconfiggere il crudele Imperatore e la potente strega Lady Windy.

Questa lista contiene il nome del personaggio, la sua stella e una piccola descrizione su come reclutarlo.

1. HERO MCDOHL -TENKAI STAR-
Figlio di Teo Mcdohl, è il protagonista della storia.

2. LEPANT -TENGOU STAR-
Lepant è un grande amico di Mathiu e potrete incontrarlo nella città di Kouan. Per reclutarlo dovrete prima rubargli la spada (parlate con Giovanni e con Krin), e in seguito aiutarlo a difendere sua moglie. Alla fine entrerà nella squadra di sua spontanea volontà.

3. MATHIU SILVERBERB -TENKI STAR-
Mathiu si trova in una piccola cantina della città di Seika. E' il fratello di Odessa e lo incontrerete solo dopo l'attacco a Lenankamp. All'inizio rifiuterà di arruolarsi e vi caccerà via. Non perdetevi d'animo e seguitelo; dopo averci parlato di nuovo sarà felice di unirsi al gruppo.

4. LUC -TENKAI STAR-
Incontrerete Luc per la prima volta nell'isola magica e dovrete affrontare un Golem di sua creazione. Quando lascerete l'isola, Luc vi saluterà per poi farsi di nuovo vivo verso la metà del gioco.

5. HUMPHREY MINTZ -TENYU STAR-
Humphrey è un ex soldato dell'Impero che ha combattuto nella prima battaglia per la liberazione. Quando il quartier generale verrà attaccato, lui scomparirà per un po' per poi riapparire insieme a Flick e Sanchez dopo aver sconfitto il generale Kwanda.

6 KASIM HAZIL -TENYU STAR-
Uno dei cinque generali dell'Impero. Si unirà al gruppo dopo averlo sconfitto nel castello di Moravia.

7. KWANDA ROSMAN -TENMOU STAR-
Un altro dei cinque generali dell'esercito. Si unirà al gruppo se gli risparmierete la vita dopo averlo sconfitto in un duello.

8. PESMERGA -TENI STAR-
Un guerriero che è in cerca di Yuber, il cavaliere nero. Lo troverete nel castello di Neclord, subito dopo averlo sconfitto.

9. GREMIO -TENEI STAR-
Il vostro protettore verrà reclutato all'inizio del gioco.

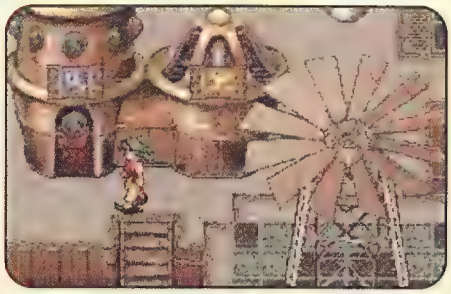
10. WARREN -TENKI STAR-
Warren è un membro della liberazione che è stato catturato da Kasim. Dopo averlo liberato, si unirà al vostro gruppo.

11. KUN TO -TENFU STAR-
Kun to si unirà al vostro gruppo dopo il rientro da Kirov insieme alla Fire Spear. Si nasconde in una grande casa chiusa a chiave.

12. CLEO -TENMAN STAR-
Un altro vostro protettore che vi seguirà fin dall'inizio.

13. VIKTOR -TENKO STAR-
Viktor è uno dei personaggi più potenti del gioco. Vi seguirà quando scapperete da Gregminster.

14. VALERIA -TENSYO STAR-
Un ex soldato imperiale che vive nella foresta. Si unirà al gruppo quando cercherete di salvare gli elfi.



▲Se riuscirete a reclutare tutte le 108 Stelle del Destino, potrete addirittura resuscitare Gremio.

15. GRIFFITH -TENRITSU STAR-
Un generale imperiale che recluterete quando supererete il Checkpoint a Nord.

16. CLIVE -TENSYO STAR-
Clive è abbastanza difficile da trovare. Lui girerà raramente nella locanda di Rikon. Apparirà solamente quando il vostro castello sarà abbastanza grande.

17. FLIK -TENAM STAR-
Membro dell'originale gruppo di liberazione, Flik se ne andrà quando il vostro quartier generale verrà attaccato. Una volta arrivati a Kaku andate con Viktor a parlarci e lui si unirà al gruppo.

18. CAMILLE -TENYU STAR-
Per reclutare Camille, basterà parlare con lei nella città di Kaku.

19. KREUTZ -TENKU STAR-
Kreutz si trova nel castello dei dragoni. Andate a parlarci con Humphrey e lui si unirà al gruppo.

20. STALLION -TENSOKU STAR-
E' l'elfo più veloce del gioco. Entrerà nel gruppo subito dopo la sconfitta di Kwanda

21. KAGE -TENI STAR-
Kage è un ninja mercenario che si arruolerà se pagherete la somma di 20.000 bits. Potrete trovarlo nella fattoria segreta.

22. FU SU LU -TENSATSU STAR-
Un guerriero che indossa la maschera di una tigre. Si trova nei pressi del villaggio dei Coboldi e vuole 10000 bits per unirsi al gruppo.

23. KIRKIS -TENBI STAR-
Chiederà il vostro aiuto per difendersi dal generale Kwanda. Se accetterete di aiutarla, si unirà al gruppo.

24. MILICH OPPNHEIMER -TENKYU STAR-
Milich è un altro dei cinque generali. Entrerà nel vostro esercito se gli risparmierete la vita dopo averlo sconfitto.

25. PAHN -TENTEI STAR-
Pahn è un altro dei vostri protettori. Si unirà al gruppo all'inizio della storia. In seguito vi tradirà quando scapperete da Gregminster, ma ritornerà da voi quando salverete la moglie di Lepant. Se non lo perdonerete, se ne andrà via e non lo rivedrete mai più.

26. SONYA SHULEN -TENJYO STAR-
Un altro dei cinque generali che potrete reclutare. Dopo averla sconfitta, verrà condotta nella prigione del vostro castello.

27. ANJI -TENKEN STAR-
Anji è il leader dei pirati e potrà essere reclutato sconfiggendoli (dovrete avere con voi Tai Ho e Yam Koo). Se non li batterete entro cinque round, l'incontro finirà e vi sarà suggerito di salire di livello prima di riprovare.

28. TAI HO -TENHEI STAR-
Il pescatore che vi farà da guida per i mari. Per reclutarlo dovrete batterlo al gioco dei dadi e vincergli 1000 bits. Per trovarlo, andate nella locanda di Kaku.

29. KANAK -TENZAI STAR-
Un altro pirata che si unirà al gruppo dopo che avrete sconfitto Anji.

30. YAM KOO -TENSON STAR-
Un caro amico di Tai Ho. Entrerà nel vostro esercito dopo che avrete sconfitto il dragone nel castello.

31. LEONARDO -TENPAI STAR-
Un altro pirata che si unirà al gruppo dopo che avrete sconfitto Anji.

32. HIX -TENRON STAR-
Hix è un ragazzino che si trova nel Warrior's Village. Si unirà a voi nel momento in cui entrerete nel castello di Neclord.

33. TENGAAR -TENSUI STAR-
E' la figlia del capo del Warrior's Village. Per averla nel vostro esercito dovrete prima salvarla dalle grinfie di Neclord.

34. VARKAS -TENBOU STAR-
E' il capo dei briganti del monte Seifu.
Si unirà al vostro esercito dopo che avrete salvato Eileen. Vi aspetterà al primo piano del vostro castello per parlarvi.

35. SYDONIA -TENKOKU STAR-
Anche lui è un brigante del monte Seifu. Si unirà a voi insieme a Varkas.

36. EILEEN -TENKOU STAR-
Eileen è la moglie di Lepant. Si unirà al gruppo dopo che l'avrete salvata dalle grinfie di Kraze.

37. LEON SILVERBERG -CHIKAI STAR-
E' il padre di Mathiu e Odessa. Leon si trova a Kalekka, ma non è facile arruolarlo. Quando avrete ingrandito abbastanza il vostro castello, lui vi parlerà di un nuovo gruppo di liberazione. Parlate continuamente con Mathiu finché non vi darà una lettera da consegnare a suo padre. Quando Leon leggerà la lettera sarà felice di unirsi al gruppo.

38. GEORGES -CHISATSU STAR-
Georges è un giocatore d'azzardo che si trova a Kirov e si unirà al gruppo se lo batterete nel suo gioco.

39. IVANOV -CHIYI STAR-
Ivanov si trova nel castello di Milich e potrà essere reclutato dopo aver sconfitto Milich, basterà parlarci.

▲ **Per portare a termine la sua lunga missione, Hero McDhol dovrà esplorare l'intera mappa di gioco.**

40. JEANE -CHIKETSU STAR-
Questo curioso personaggio si trova ad Antei e si unirà al gruppo solo quando avrà arruolato più di 45 persone.

41 EIKEI -CHIYU STAR-
Un guerriero che segue la via della forza. Lo incontrerete nella città di Teien. Si unirà solo se siete arrivati al 40° livello d'esperienza.

42. MAXIMILIAN -CHII STAR-
E' un vecchio cavaliere che incontrerete quando ritornerete al Ceckpoint a Nord, dopo aver salvato Viktor dal castello di Moravia.

43. SANCHO -CHIEI STAR-
Servo di Maximilian, si unirà al suo maestro.

44. GRENSEAL -CHIKI STAR-
Soldato agli ordini di Teo, vi seguirà nella battaglia dopo che avrete sconfitto vostro padre.

45. ALEN -CHIMOU STAR-
Il secondo soldato di Teo, si unirà insieme a Grenseal.

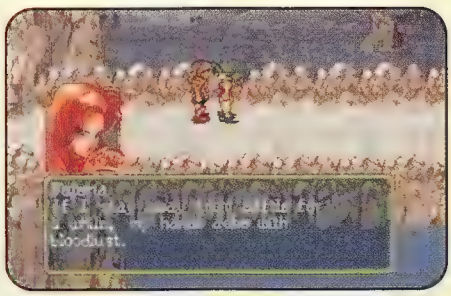
46. TESLA -CHIBUU STAR-
Scrivano della città di Antei, vi seguirà se avrete Kimberly nel gruppo.

47 JABBA -CHIEEI STAR-
Ricercatore di Rikon, si arruolerà solo se troverete qualcosa che lui non sappia riconoscere. L'unico oggetto in grado di metterlo in crisi è il "Nameless Urn" che troverete subito fuori la città.

48. LORELAI -CHIKATSU STAR-
Una combattente che si trova nella locanda di Kouan. Vi seguirà se avrete superato il 25° livello d'esperienza.

49. BLACKMAN -CHITOU STAR-
Il giardiniere di Kalekka: si unirà a voi solo se eviterete di camminare sulle sue piante.

50. JOSHUA LEVENHEIT -CHIKYO STAR-
Il comandante dei Dragon Knight si unirà a voi solo dopo che avrete salvato i suoi dragoni.



▲ **L'altissimo numero di personaggi con cui interagire, rendono *Suikoden* uno dei migliori GDR per PlayStation.**

51. MORGAN -CHIAN STAR-
Un uomo che si trova nel tempio di Qlon. Basta parlare con lui per reclutarlo.

52. MOSE -CHIZIKU STAR-
Capo della fattoria segreta, si arruolerà solo dopo aver preso le Fire Spear.

53. ESMERALDA -CHIKAI STAR-
Potrete reclutarla solo dopo aver ingrandito molto il vostro cestello. Recatevi nella locanda di Antei e consegnatele l'opale nero che trovate in mano a qualche mostro nella prigione di Soniere.

54. MELODYE -CHISA STAR-
Melodye può cambiare il sonoro nel vostro castello. Per reclutarla dovrete trovare il "Sound Cristal" a Kalekka e portarglielo alla città di Rikon. Dovrete anche darle il "Sound Setting" per poter cambiare musica.

55. CHAPMAN -CHIYU STAR-
E' il proprietario del negozio di armature di Antei, vi seguirà volentieri nel vostro castello e potrà vendervi copie delle armature che avete visto nel corso del gioco.

56. LIUKAN -CHIREI STAR-
Un vecchio eremita situato in una casa sperduta. Vi seguirà dopo che lo avrete liberato dalla prigione di Soniere.

57. FUKIEN -CHIJYU STAR-
Fukien è il prete del tempio di Qlon. Basterà parlargli per arruolarlo nel vostro esercito.

58. FUTCH -CHIBI STAR-
Un soldato delle truppe dei dragoni. Si unirà a voi dopo Joshua.

59. KASUMIK -CHIKUI STAR-
Un ninja che vi avviserà dell'attacco di vostro padre e poi si unirà a voi.

60. MAAS -CHIBAKU STAR-
Il fabbro che lavora nella "Great Forest Village". Parlateci e lui passerà dalla vostra parte.

61. CROWLEY -CHIZEN STAR-
Un vecchio che vive in una caverna alle spalle di Qlon. Lo troverete solo quando il castello sarà al massimo dello splendore. Parlateci e lui vi seguirà.

▲ **I giocatori più abili saranno in grado di recuperare le Fortune o Prosperity Rune subito all'inizio del gioco.**

62. FUMA -CHIKOU STAR-
Fuma è un ninja nascosto dietro il castello dei dragoni. Parlateci per farvi seguire al vostro castello.

63. MOOSE -CHIKYOU STAR-
Il fabbro del "Warrior's Village". Vi seguirà solo se avrete con voi Maas, Meese e Mose.

64. MEESE -CHIHI STAR-
Il fabbro del "Dwarves Village". Vi seguirà solo se avrete già reclutato Maas.

65. SERGEI -CHISOU STAR-
Installerà l'ascensore nella vostra fortezza. Potrete reclutarlo solo dopo che avrete preso possesso del castello. Vi aspetta nella locanca di Kaku.

66. KIMBERLY -CHIKOU STAR-
Kimberly si trova nella città di Antei. Per reclutarla, dovrete avere Liukan dalla vostra parte e darle la lettera che vi ha consegnato Mathiu.

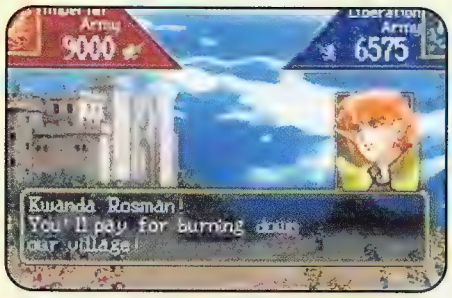
67 SHEENA -CHIMEI STAR-
E' la figlia di Lepant e si trova nella locanda di Seika. Entrerà nel gruppo solo se avete già il padre nel vostro esercito.

68. KESSLER -CHISIN STAR-
Kessler è il capo dei banditi di monte Tigerwolf. Lo recluterete quando arriverete alla fattoria segreta.

69. MARCO -CHITAI STAR-
Marco è un giocatore d'azzardo che incontrerete nella città di Rockland. Lo rincontrerete nel "Warrior's Village" e si unirà a voi se gli vincerete 5000 bits.

70. GEN -CHIMAN STAR-
Il costruttore di navi che vive in Teien, vi seguirà solo dopo il vostro ritorno dalla casa Doi Likan.

71. HUGO -CHISUI STAR-
Il bibliotecario di Qlon,



▲Rwanda è uno dei 5 generali dell'esercito. Passerà dalla vostra parte se gli risparmierete la vita.

si arruolerà solo se gli porterete la "War Scroll" che si trova nella caverna dietro il tempio.

72. HELLION -CHISYI STAR-
Una vecchia signora con il potere del "recall". Parlate con lei a Teien.

73. MINA -CHIIN STAR-
La ballerina di Antei si unirà al gruppo solo se ballerete con lei (dovrete indossare i Toe Boots o lei non vi seguirà).

74. MILIA -CHII STAR-
Il vice comandante dei Dragon Kinghts, vi seguirà dopo che avrete salvato i suoi dragoni.

75. KAMANDOL -CHIRI STAR -
Si unirà a voi se andrete a trovarlo con Gen nel vostro gruppo.

76. JUPPO -CHISYUU STAR-
Juppo è un ladro che troverete nella casa di Lepant. Parlateci e lui se ne andrà per poi ricomparire nelle segrete del castello dopo che avrete salvato Eileen.

77. KASIOIS -CHIRAKU STAR-
E' il musicista che si trova nel castello di Scarleticia. Vi basterà parlarci per reclutarlo.

78. VIKI -CHITATSU STAR-
Una gentile ragazza che può teletrasportarvi in qualsiasi città che avete già visitato. La incontrerete nella "Great Forest" prima del villaggio dei Coboldi.

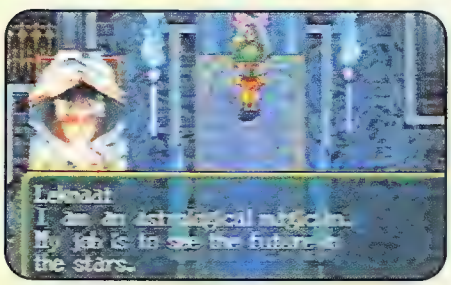
79. RUBI -CHISOKU STAR-
Uno strano elfo che si trova nel villaggio dei Coboldi. Per reclutarlo dovrete avere con voi Kirkis al 40° livello.

80 .VINCENT DE BOULE -CHICHIN STAR-
Lo incontrerete prima di andare dai Dragon Kinghts. Parlateci e lui se ne andrà. Lo rincontrerete nel castello di Moravia. Per convincerlo a unirsi al vostro gruppo dovrete tornare dove avete incontrato Kasim Hazil e parlarci.

81. MEG -CHIKEI STAR-
Amica di Juppo, si trova fuori la locanda di Kaku. Portate Juppo da lei e sarà felice di seguirvi.

82. TAGGART -CHIMA STAR-
Il servo di Warren verrà a trovarvi prima dell'assalto al castello di Moravia. Vi seguirà subito dopo la battaglia.

83. GIOVANNI -CHIJOU STAR-
Seguace di Lepant, vi seguirà dopo che avrete salvato Eileen.



▲Gli incredibili combattimenti tra le armate sono uno dei punti di forza di questo GDR della Konami.

84. QINCY -CHIYU STAR-
Un cacciatore che si trova nei pressi di Garan. Vi seguirà se avrete arruolato più di 80 guerrieri.

85. APPLE -CHIFUKU STAR-
Un bambino che si trova nella casa d Mathiu. Parlateci dopo aver sconfitto Kwanda e lui vi seguirà senza fare storie.

86. KAI -CHIHI STAR-
Un vostro amico che vi aspetta nei pressi di Garan. Parlateci per farlo unire al gruppo.

87. LOTTE -CHIKU STAR-
Una maga che si trova sopra la locanda di Rikon. Si unirà a voi solo se le porterete il suo gatto che si trova a Kaku. Per riuscire a prendere il micio, equipaggiate uno dei vostri membri con l'Holy Rune.

88. MACE -CHIKO STAR-
E' il fabbro che vive in Seek Valley. Vi seguirà solo se avrete con voi Maas, Meese, Mose e Moose.

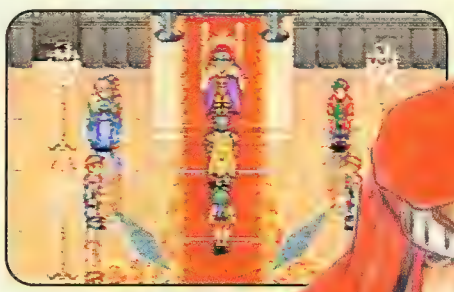
89. ONIL -CHIZEN STAR-
Lo incontrerete a Seika. Basterà parlarci per farvi seguire.

90. KUROMINI -CHITAN STAR-
Un coboldo che cerca di salvare il suo popolo. Potrete reclutarlo tornando al suo villaggio dopo che quello degli elfi è stato bruciato.

91. GON -CHIKAKU STAR-
Fratello di Kuromini. Si unirà a voi solo se gli parlerà il fratello.

92. ANTONIO -CHISYU STAR-
Il cuoco della locanda di Seika. Parlate tre volte con Marie, dopo che si sarà stabilita nel vostro castello. Lei vi dirà che ha bisogno di un cuoco. Ora andate da Antonio e lui si arruolerà spontaneamente.

93. LESTER -CHIZOU STAR-
Un altro cuoco, ma questa volta lo troverete a Kirov. Andate nella casa opposta a quella di Sarah ed esaminate lo stufato. Uscite, andate nella casa di Kun To e potrete finalmente parlare con lui.



▲Nella sezione dedicata ai segreti potrete scoprire come aumentare rapidamente i vostri soldi.

94. KIRKE -CHIHEI STAR-
Una guerriera che si trova davanti Lorimar. La prima volta che la incontrerete insieme a Mathiu non vorrà saperne di unirsi a voi. Andateci una seconda volta e cambierà idea.

95. ROCK -CHISOU STAR-
Il magazziniere di Lepant. Parlateci e lui vi seguirà senza troppi problemi.

96. LEDON -CHIDO STAR-
Uno dei ladri alle dipendenze di Kessler. Parlateci e lui entrerà in squadra con voi.

97. SILVYNA -CHISATSU STAR-
Un'elfa che si unirà a voi dopo che avrete sconfitto il generale Kwanda.

98. RONNIE BELL -CHIAKU STAR-
Una donna gigante che potrete reclutare quando vi trovate nella fattoria segreta.

99. GASPAR -CHISYU STAR-
Per reclutarlo dovrete andare nel sotterraneo della locanda di Kaku insieme a Thai Ho. Se vincerete 5000 bits, lui si unirà al gruppo.

100. WINDOW -CHISU STAR-
Un guerriero che non vuole combattere e preferisce creare vetri intarsiati. Per reclutarlo dovrete portargli il Window Cristal al negozio di erbe nel "Warrior's Village".

101. MARIE -CHIIN STAR-
La troverete prima nella locanda di Gregminster e poi nella locanda di Seika. Parlateci e sarà dei vostri.

102. ZEN -CHIKEI STAR-
E' il giardiniere del tempio di Qlon e vi seguirà solo se gli porterete le piante rosse, blu e gialle che troverete nei negozi di Teien, Rikon e Warrior's Village.

103. SARAH -CHISOU STAR-
Questa lavandaia è uno dei personaggi più difficili da reclutare:
1. Parlate con Sarah e aspettate che vi chieda del sapone.
2. Parlate con l'uomo vicino all'armeria e lui vi chiederà della salsa di soia per darvi in cambio il sapone.
3. Parlate con l'uomo in mezzo alla città. Vi chiederà del sale da scambiare con la salsa di soia.
4. Parlate con la ragazza che si trova nell'angolo in basso a destra della città. Vi chiederà dello Yardstick per darvi il sale.
5. Andate nella locanda e parlate col ragazzo che vi chiederà dello zucchero.
6. Comprate dello zucchero nel negozio delle erbe.
7. Scambiate lo zucchero con lo Yardstick.
8. Scambiate lo Yardstick col sale.
9. Scambiate il sale con la salsa.
10. Scambiate la salsa di soia col sapone.
11. Date il sapone a Sarah e finalmente si unirà a voi.

104. SANSUKE -CHIRETSU STAR-
Questa persona si trova nella casa più lontana nella "Great Forest Village". Parlateci per poterlo reclutare.

105. QLON -CHIKEN STAR-
Parlateci dopo aver sconfitto Milich e lui si unirà a voi.

106. TEMPLETON -CHIMOU STAR-
E' il tizio che vi consegna la mappa del mondo. Andate nel villaggio degli elfi dopo il disastro e parlate con lui.

107. KRIN-CHIZOU STAR-
Un ladro all'apparenza molto stupido. Vi aspetterà nel vostro castello dopo che avrete salvato Eileen.

108. CHANDLER-CHIKOU STAR-
Un mercante che si trova fuori dalla fortezza di Kwanda. Parlateci dopo aver preso possesso del castello e lui vi seguirà immediatamente.

▲Se siete riusciti a finire il gioco e già sentite la mancanza dei vostri eroi preferiti, pazientate qualche mese e potrete giocare a *Suikoden*.

attacchi combinati

PERSONAGGI	NOME ATTACCO	NUMERO DEI NEMICI
GREMIO+PAHN	TALISMAN ATTACK	1
HERO+KAI	MASTER PUPIL ATTACK	TUTTI
TAI HO+YAM KOO	FISHERMAN ATTACK	1
VARKAS+SYDONIA	BANDIT ATTACK	1
ANJI+LEONARDO+KANAK	PIRATE ATTACK	1
KUROMINI+GON	KOBOLD ATTACK	1
KUROMINI+GON+FU SU LU	KOBOLD+1 ATTACK	1
ALEN+GRENSEAL+FLIK	PRETTY BOY ATTACK	1
KIRKIS+SYLVINA+SATLLION	ELF ATTACK	1
KIRKIS+SYLVINA	WILD ARROW ATTACK	TUTTI
KIRKIS+STALLION	WILD ARROW ATTACK	TUTTI
KIRKIS+RUBI	WILD ARROW ATTACK	TUTTI
MAAS+MEESE+MOOSE+MOSE	BLACKSMITH ATTACK	1
MAAS+MEESE+MOOSE+MACE	BLACKSMITH ATTACK	1
MAAS+MOOSE+MOSE+MACE	BLACKSMITH ATTACK	1
MAAS+MEESE+MOSE+MACE	BLACKSMITH ATTACK	1
MEESE+MOOSE+MOSE+MACE	BLACKSMITH ATTACK	1
JUPPO+MEG	TRICK ATTACK	TUTTI
KASUMI+KAGE+FUMA	NINJA ATTACK	1
PAHN+EIKEI+MORGAN	MARTIAL ARTS ATTACK	TUTTI
GEN+KAMANDOL	FATAL ATTACK	1
EILEEN+LEPANT	COUPLE ATTACK	1
EILEEN+LEPANT+SHEENA	LEPANT FAMILY ATTACK	1
KAI+LIKAN+FUKIEN	FLASH ATTACK	1
GEN+SANSUKE	CARPENTER ATTACK	1
FUTCH+MILIA	GRAGON KNIGHT ATTACK	1
HIX+TENGAAR	WARRIOR ATTACK	1
KRIN+HUMPHREY	BUMBY ATTACK	1
SONYA+CLEO+EILLEN	BEAUTY ATTACK	TUTTI
VALERIA+CLEO+EILEEN	BEAUTY ATTACK	TUTTI
CAMILLE+TENGAAR+KASUMI	PRETTY GIRL ATTACK	1

LOCAZIONI DEI COLORI, LIBRI, SUONI E FINESTRE

Quasta è la lista completa degli oggetti che vi serviranno per terminare completamente il gioco e vedere finalmente il finale migliore.

Colori (Paint)

Bianca	Nella cassa dentro la casa di Lepant
Gialla	In vendita nel negozio di Teien
Blu	In vendita nel negozio di Rikon
Nera	Nella cassa dentro la casa di Liukan
Rossa	Nella cassa dentro il castello di Scarleticia
Verde	Nella cesta dentro il castello di Neclord
Rosa	Nella cesta dentro il castello di Moravia

Libro Antico (Old Book)

Volume I	Nella cassa dentro il Castello di Pannu Yakuta
Volume II	Nella cassa dentro la cava dietro Qlon
Volume III	Nella libreria di sinistra vicino Hugo a Qlon
Volume IV	Nella libreria di destra vicino a Joshua al castello dei Dragon Knight
Volume V	Nella cassa nel Dragon's Den
Volume VI	Nella cassa nella prigione di Soniere
Volume VII	Nella cassa che si trova al Checkpoint più a Nord
Volume VIII	In una cassa a Kalekka

Settaggi Sonori (Sound Setting)

Numero 0	Nella cassa vicino alla cella di Liukan nella prigione di Soniere
Numero 1	Nella cassa dentro il Castello di Neclord
Numero 2	Nella cassa in Seek Valley
Numero 3	In mano ai "Siren" a Shaharazade

Settaggi delle Finestre

Settaggio 0	In una cassa della Secret Factory
Settaggio 1	Nella stanza segreta del castello di Scarleticia
Settaggio 2	In una cassa che si trova nella fortezza dei Dragon Knight
Settaggio 3	Viene perso da un nemico nella Dragon's Den

GREMIO RESUSCITATO

Per far risorgere questo personaggio dovrete battere Teo con Pahn e reclutare tutte le 108 Stelle del Destino. Prima della battaglia finale, Leknaat farà risorgere il vostro amico.

PIÙ SOLDI

A Rockland parlate con Marco e prendetegli più soldi che potete. Quando lei si fermerà nello scambiare le coppe, guardate sotto quella più lontana sulla destra. Giocate ancora e questa volta guardate sotto quella di mezzo. Utilizzate questo metodo per vincere un sacco di soldi!

UN ALTRO TRUCCO PER AVERE PIÙ SOLDI

Per avere più possibilità di vittoria quando giocate con Gaspar, cercate di avere nel vostro gruppo i personaggi che hanno il valore Luck (fortuna) più alto.

100 BITS

Quando iniziate il gioco nel palazzo dell'Imperatore, evitate di parlare con vostro padre e scendete subito le scale per raggiungere la stanza vicino all'ufficio di Kraze. Vi dovreste trovare in un locale con due armature. Esaminatele entrambe e troverete 100 bits in quella più lontana dalla porta.

BINOCOLO

Il binocolo può essere recuperato solo dopo che avrete Ivanov nel vostro gruppo. Dategli tutte le vernici colorate che avete trovato nel corso dell'avventura. Lui le userà per realizzare un murales. Quando avrà finito vi ringrazierà regalandovi il "binocolo".
Questo oggetto vi permetterà di cambiare inquadratura durante le battaglie usando il secondo controller. Provate a premere i vari pulsanti per vedere i nuovi angoli di ripresa.

PRENDERE PRIMA LA "FORTUNE RUNE"

Poco dopo l'inizio del gioco, prima ancora di incontrare Ted, cercate di aumentare il vostro livello di esperienza e poi cercate di superare il monte Tigerwolf. In questo modo dovreste raggiungere Sarady. Quando arrivate lì, andate a parlare con la gente all'interno delle case. Uno degli uomini vi ricompenserà offrendovi la Fortune Rune come premio per il coraggio dimostrato nell'affrontare un viaggio così pericoloso. Attenzione, se decidete di prendere questa runa non potrete prendere la Prosperity Rune.

PRENDERE PRIMA LA "PROSPERITY RUNE"

Dopo aver parlato con Ted, lui si unirà al vostro gruppo. Invece di entrare nella stanza del Giovane Maestro (Young Masters), uscite fuori e aumentate il vostro livello d'esperienza. Ora dovreste essere abbastanza forti per oltrepassare il monte Tigerwolf e raggiungere Sarady. Entrate nelle varie case e parlate con tutti i personaggi che incontrate. Uno di loro vi darà la Prosperity Rune come premio per il coraggio dimostrato. Attenzione, se decidete di prendere questa runa non potrete prendere la Fortune Rune.

SCONFIGGETE TEO CON PAHN

Se avete qualche problema a sconfiggere Teo, ecco un metodo per sbarazzarvi di lui facilmente. Reclutate Pahn e portatelo al 35° livello d'esperienza. Durante il combattimento state sempre in difesa (Defend). Quando Teo esegue un attacco finale (Desperate Attack), Pahn lo schiverà e partirà al contrattacco. In pochi turni Teo non sarà più un problema per voi. Questo trucco è valido anche per tutti gli altri scontri.

Spaccacodici

la fonte mensile da cui attingere i più nuovi e incredibili trucchi per playstation

Accettatelo - siete degli Spaccacodici. Avete bisogno di tutti i nuovi trucchi e password per PlayStation e li volete ora!! Non preoccupatevi, le nostre fonti sono le migliori. Rimanete in contatto con PSM e le vostre scorte non si esauriranno mai.

Darkstalkers 3: Vampire Savior

Personaggi Nascosti
Come tutti i picchiaduro della Capcom, anche qui ci sono dei combattenti nascosti e delle versioni alternative dei personaggi classici. Tutti sono accessibili dalla schermata di selezione dei personaggi. Alcuni di questi nuovi guerrieri delle tenebre sono davvero originali.

Spirito Maschile
Evidenziate il box "?", poi premete SELECT cinque volte e poi un qualsiasi tasto d'azione.

Spirito Femminile
Evidenziate il box "?", poi premete SELECT sette volte e poi un qualsiasi tasto d'azione.

Nuovo Costume per Talbain
Evidenziate J. Talbain nella schermata di selezione del personaggio e tenete premuto SELECT, poi premete contemporaneamente tutti e tre i tasti di Pugno e Calcio.

Nuovo Bishamon
Evidenziate Bishamon nella schermata di selezione del personaggio e tenete premuto SELECT, poi premete uno qualsiasi dei tasti d'azione.

▲ Quando scegliete questo personaggio, sbloccherete uno spirito che possiede il corpo dell'avversario che avete appena sconfitto. Per questa ragione il primo personaggio con cui giocherete viene scelto a caso.

▲ Anche questo personaggio è dotato di un potere davvero unico. Può infatti creare un doppione del suo avversario. Usare lo Spirito Femminile significa affrontare scontri alla pari contro tutti i personaggi del gioco.

Libero Grande

Personaggi segreti
Anche se non ci sono codici veri e propri, ecco come fare a sbloccare i vari personaggi segreti del gioco.

Gregorio Zonaras:
Completate la modalità Arcade a livello di difficoltà Normale.

Arnold Lang:
Fate più di 8000 punti al "Challenge 9".

Roland, Edgard Cailaux, Powel Gardner, Gerald Wells:
Vincete la Coppa Internazionale con tutte le squadre a livello di difficoltà Normale.

Ruprecht Goes:
Sbloccate le ultime tre opzioni del "Challenge 9".

David Magelian:
Fate più di 1150 punti al "Challenge 9" sotto tutti i livelli di difficoltà.

Maurice Poulenc:
Entrate in modalità "vs. CPU" e ottenete un punteggio superiore a 100 con ogni squadra.

Modalità Francia '98:
Selezionate "International Cup" e evidenziate l'opzione "New Game/Continue". A questo punto tenete premuti L1+L2+R1+R2 e premete cerchio. Le squadre diventeranno magicamente quelle del Mondiale '98!

super codice del mese

Ogni mese esce una serie di codici in grado di cambiare completamente la giocabilità di un titolo. Ogni mese riserveremo un posto d'onore a questi trucchi che riescono a farci apprezzare dei titoli che magari pensavamo di non utilizzare più. D'ora in poi non perdete l'appuntamento col Super Codice del Mese per poter fornire una marcia in più ai vostri giochi.

Rally Cross 2

Un Sacco di Codici
Proprio come nel gioco precedente, anche *Rally Cross 2* offre un'infinità di codici segreti abbastanza difficili da guadagnare legittimamente. Per fortuna siamo riusciti a scoprirli, così potrete avere fin dall'inizio tutto quello che il gioco ha da offrire. Tutte le seguenti password vanno inserite al posto del vostro nome quando iniziate un nuovo campionato. Dopo aver premuto X a conferma del nome, tornate indietro e iniziate una nuova corsa per godervi gli effetti del codice.

◀ Inserite i codici al posto del vostro nome. Una volta inseriti, potete tornare indietro e inserire un altro codice. Che sballo!

Codice	Effetto
SISAO	Pista dell'Oasi
ELGNUJ	Pista della Giungla
FOSTER	Pista del Bosco
NIVEK	Pista del Sentiero Ghiacciato
MIT	Pista della Strada Sabbiosa
KCIN	Pista del Passo Roccioso
CIRE	Pista delle Cime Asciutte
BSIHRC	Pista del Versante della Collina
AIRFILLED	Bassa Gravità
LEADSHOT	Le macchine si comportano come nel *Rally Cross* originale
MOONEY	La macchine si comportano nuovamente nello stile di *Rally Cross 2*
INCORPOREAL	Disabilita il rivelatore di collisioni
PREVET	Piste e macchine del livello 'Veteran'
PREPRO	Piste e macchine del livello 'Pro'
PREALL	Tutte le macchine e le piste

Nota: Anche se il codice non sbloccherà automaticamente le macchine Vapor e Radia, vi permetterà comunque di partire dall'ultima corsa del campionato professionistico con un ampio vantaggio. Non dovrete neanche finire la gara per diventare campione. In questo modo potrete sbloccare le ultime due macchine.

▲ E' difficile finire il gioco legittimamente. Grazie a questi codici potrete sbloccare tutte le macchine e le piste senza fare alcuna fatica. A volte è proprio bello poter imbrogliare!

NHL '99

Uova di Pasqua

Sembra che quest'anno ci siano esattamente gli stessi trucchi della versione precedente. Ecco di nuovo il codice dei testoni, i colori alternativi per la divisa e la modalità Super-veloce (con la quale il gioco gira molto meglio).
Inserite le password nel menu opzioni raggiungibile dalla schermata del Setup del gioco.

▲ Per arrivare alla schermata delle password entrate in Opzioni. Si trova nella schermata del Setup del gioco.

Password	Effetto
"BRAINY"	Testoni
"BIGBIG"	Giocatori grandi
"SPEEDY"	Modalità Veloce
"3RD"	Terza divisa
"VICTORY"	Video della Stanley Cup
"FREEEA"	Squadre EA Blades e EA Storm
Abbreviazioni delle Squadre (ad es. "ANA")	Filmato di presentazione dello stadio della squadra

▲ Noi di PSM amiamo quelle grosse testone rigonfie. Spaccacodici non sarebbe più la stessa se non ci fosse almeno un codice di testoni al mese.

◀ Quando inserite una delle abbreviazioni delle squadre, potete gustarvi il filmato di presentazione del loro stadio.

Test Drive Offroad 2

Guidare lo Scuolabus

Entrate in modalità 'Single Race' o 'World Tour' e quando siete nella schermata per la selezione della trasmissione, tenete premuto SELECT e poi premere L1, ↑, L2, ↓, ↓, L2, L2, R2. Ora avrete sbloccato lo scuolabus.

▲ Siamo pronti a scommettere che non sceglierete mai di gareggiare con questa carcassa.

Guidare il Camion del Gelataio

Entrate in modalità 'Single Race' o 'World Tour' e quando siete nella schermata per la selezione della trasmissione, tenete premuto SELECT e poi premete R2, L2, L2, ↓, ↓, L2, L2, R1. Quando la corsa inizierà sarete alla guida del furgone del gelataio.

▲ Un furgone da gelataio sembra destinato a fracassarsi al primo giro fuori strada. Ma, ehi, è un videogioco!

Nascar '99

Pilota che Saluta

Proprio come nella versione precedente di questo gioco, anche qui potrete far salutare il pilota mentre sfreccia a tutta velocità. Per usare questo trucco dovrete selezionare la visuale interna dell'abitacolo e poi premere SELECT.

▲ Ehi, amico, tieni le mani sul volante. Ecco come succedono gli incidenti.

filo diretto

Siete grandi! Siete i migliori lettori che una rivista di videogames può avere. Non solo partecipate attivamente mandandoci lettere piene di suggerimenti e consigli, ma ci inviate anche una quantità siderale di trucchi e codici vari!
Ecco qua una colonna di codici fatta da Voi per Voi!

Alberto De Bortoli, uno dei nostri campioni di *MK4* ci spiega dettagliatamente come prendere la chiave del circuito della moto in *Tomb Raider III* senza barare.

Tomb Raider III

Chiave Circuito

Selezionate il livello "Casa di Lara" e aprite la porta per andare in soffitta. Poi dirigetevi alla libreria e cercate un libro sporgente sullo scaffale destro. Premetelo e il fuoco del camino si spegnerà. Arrampicatevi per la canna e percorrete il tunnel buio fino ad arrivare in una stanza con una leva e un masso. Spingete il masso e tirate la leva, ora uscite velocemente e vi ritroverete in soffitta. Correte fino alla porta che in *TR2* dava sulla cantina ed entrateci prima che si chiuda. Arrivate all'acquario e spingete il masso in modo da poterci salire e raggiungere una fessura sul soffitto. Proseguite nel tunnel e buttatevi in acqua dove troverete la chiave del 'circuito' moto sul fondale.

E' sempre un piacere ospitare in questa rubrica un amico come **Giacomo de Simone** di Avellino. I suoi preziosissimi codici sono sempre apprezzatissimi da tutta la redazione.

V 2000

Tutti i codici devono essere inseriti durante il gioco e mentre tenete premuto il tasto R1.

Menu dei Trucchi
Mentre tenete premuto R1, premete ←, □, →, ○, X, R2, →, L2. Tutto questo va effettuato durante il gioco.

Tutte le Armi
□, □, ., L1, L2, X, ., X.

Salti di Livello
X, →, ., □, R2, ., →, .

Riparare i Danni
←, ←, □, ., R2, →, . , L2.

Cargo
□ X, ., ., R2, , →, ←.

Completare il Livello
□, →, ., □, R2, L1, ., →.

Completare Tutti i Livelli
L2, □, →, ., L1, →, R2, X.

I due codici inviati da **Davide Valenti** di Vigevano (PV) sono veramente mitici. Occupano poco spazio e ci danno tanta gioia!

Alundra

Ecco finalmente come prendere la mitica Spada Leggendaria. Dovrete morire e ricominciare con il quick start per ben 16 volte e il gioco è fatto!

Cool Boarders 3

Inserite i seguenti codici al posto del vostro nome quando selezionate l'opzione "torneo" (tournament)

wonitall	Tutte le piste
open em	Tutte le tavole e i corridori
bigheads	Capoccioni!
showpos	Director's Cut

Rogue Trip

Un Sacco di Codici

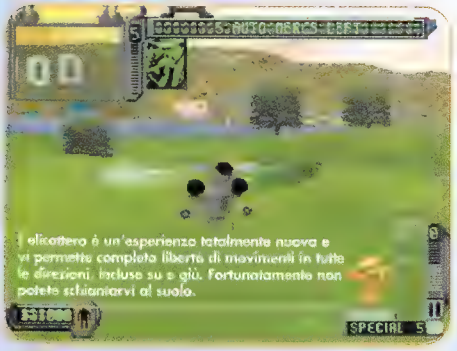
La prima serie di codici viene resa nota quando finite il gioco. Per inserirli dovrete selezionare l'opzione password. Questi codici sono molto utili se volete dare un'occhiata a tutto ciò che questo gioco ha da offrirvi. Inoltre, vi forniamo anche una serie di codici da digitare nel corso di una partita. Tra questi potrete trovare anche l'utilissimo God Mode che vi rende assolutamente invincibili.

Password

I seguenti codici vanno inseriti nella schermata delle password. Un messaggio vi confermerà che il trucco è stato attivato. Ne potrete inserire anche più di uno alla volta.

▷ **Inserite i codici nella schermata delle password che si trova nel menu opzioni.**

Codice	Effetto
△, L1, R1, X, L2, L2	Sblocca Goliath
R1, R2, L1, L1, X, ○	Sblocca Nightshade
L1, △, R2, △, △, R1	Sblocca l'Elicottero
R1, □, X, □, L2, ○	Sblocca l'UFO



▷ **La cosa più difficile quando si controlla l'UFO è che non si può dire qual è la parte frontale.**

X, ○, L2, X, □, L1 . . . Sblocca Funtopia (solo in modalità Challenge)

X, □, ○, L1, L2, □ . . . Sblocca Gulch (solo in modalità Challenge)

, R2, R1, □, L1, R2 . . Combattete il Nemico 1

Nota: Reinserite questa password dopo ogni battaglia 'challenge'. Il primo avversario sarà un personaggio a caso. Il vostro avversario si trasformerà in Goliath dopo la battaglia.

□, X, , , R1, R2 . . . Turbo Infiniti

Nota: La barra speciale diminuirà, ma i turbo continueranno a essere disponibili anche dopo che si sarà esaurita.

○, □, R2, X, △, R2 . . . Salti Infiniti

R1, △, R1, △, L1, □ . . Armatura Extra

L1, L2, ○, L1, R1, □ . . Doppi Oggetti

, , L2, L1, , . . . Combattete il Nemico 2

□, △, ○, ○, R2, R2 . . . Combattete il Nemico con Big Daddy

□, □, ○, ○, △, △ . . . . Filmato di *Duke Nukem: Time To Kill* (Nota: il Video è solo per adulti)

Trucchi Durante il Gioco

I seguenti codici vanno inseriti durante il gioco. Iniziate una partita e poi usate il codice per Abilitare i Trucchi. A questo punto potrete premere una qualsiasi delle seguenti sequenze di tasti.

Codice	Effetto
Enable Cheats	Premete L1 + R1 + R2 + SELECT
God Mode	Tenete premuti L1 + R1 + R2, poi premete ↑, ↓, ←, R2
Infinite Weapons	Tenete premuti L1 + R1, poi premete ↑, ↓, ↑, R2
Mega Guns	Premete X + R2 + L1+ R1 + ↓

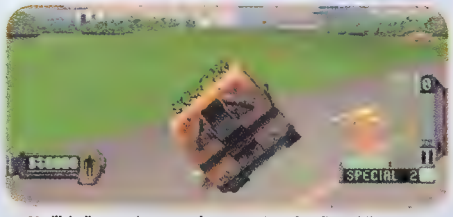
Mosse Speciali

Visto che *Rogue Trip* è stato realizzato dallo stesso team che ha creato la saga di *Twisted Metal*, non è certo una grossa sorpresa trovare molte cose in comune tra i due giochi. Per questa ragione ci sembrava logico che anche in questo titolo fossero inclusi gli attacchi avanzati nascosti, attivabili da una mossa speciale. Vanno tutti inseriti durante il gioco e funzionano solo se usate il D-Pad.

▲ **Quando un trucco è ben digitato, apparirà un messaggio nel vostro monitor in cima allo schermo. Quelli elencati qui non sono tutti. Ne abbiamo molti altri che vi proporremo nel prossimo numero.**

Mossa	Codice
Scudo	Tenete premuto △ poi premete ↑, →, ↓
Stordenti	Tenete premuto poi premete →, ←, ↑
Soldi Rubati	Tenete premuto △ poi premete ←, →, ↑
Stordenti Posteriori	Tenete premuto △ poi premete →, ←, ↓
Mina	Tenete premuto △ poi premete ←, →, ↓
Salto	Tenete premuto △ poi premete L1 + R1
Sulle dueruote di sinistra	Tenete premuto △ poi premete ↑, ↓, ←
Sulle due ruote di destra	Tenete premuto △ poi premete ↑, ↓, →

▲ **Il super salto sarebbe molto utile anche nel traffico cittadino. Speriamo di trovare presto un trucco che ci permetta di farlo anche nella realtà!**



▲ **L'utilità di camminare su due ruote è molto discutibile, a meno che non siate fan di Oler Togni!**

Kula World

Modalità Trucchi

Questo intelligente rompicapo è davvero divertente, una volta imparato. Ma se siete nei guai, forse è meglio ricorrere ai codici. Per inserire ciascuno dei seguenti codici, dovete prima sbloccare la modalità Trucchi mettendo in pausa il gioco e agendo sul controller due. Poi premete L1 + L2 + R1 + R2 + SELECT. Uno scampanellio vi avvertirà che il codice è stato accettato. I codici che seguono possono essere inseriti col controller 1 durante il gioco. Non mettete in pausa.

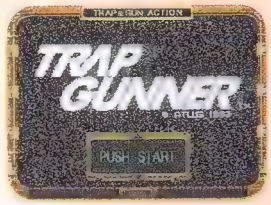
▲ **Per prima cosa mettete in pausa il gioco, poi aprite il menu dei trucchi usando il controller due. Tornate al gioco per inserire gli altri codici.**

Codice	Effetto
□, ↑, ↓, L2, R1, △, X, △	Ricevere 30.000 punti extra (solo una volta per livello)
→, ○, L2, ○, R1, ○, □, ○	Moto confuso on/off
→, →, L1, R2, R1, ○, △, □	Rende la palla immortale per un periodo di tempo
, ↑, △, L2, L1, L2, □, X	Salta al livello nascosto nell'ambiente corrente

Trap Gunner

Codici Vari

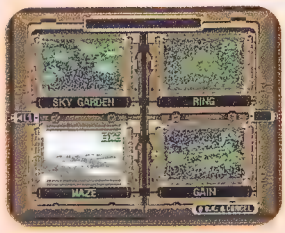
E' bello vedere una serie di codici che non rovinano completamente un gioco, ma lo migliorano notevolmente. Ci sono tre personaggi extra, costumi extra e anche tutta una serie di nuovi livelli da provare. Inserite tutti i codici nella schermata del titolo, quella con la scritta "Press Start".



▶ **Aspettate, non premete START! Prima dovete inserire i codici del gioco.**

Codice	Effetto
L2, L1, ↑, ←, ↓, →, □, X, ○, △, R1, R2	Personaggi Bonus
R2, R1, △, ○, X, □, →, ↓, ←, ↑, L1, L2	Vestiti Bonus
L2, R2, L1, R1, ↑, △, ←, →, □, ○, ↓, X	Cambia le Trappole
, R2, R1, , X, □, →, L2, L1, ↑, ↓, ←	Musica alternativa di sottofondo
←, L2, L1, ↑, ↓, →, □, R1, R1, △, X, ○	Salva icone segreto
SELECT (X 12)	Livello Bonus

▶ **Nella schermata di selezione del personaggio premete destra o sinistra per trovare i nuovi personaggi.**



◀ **I livelli bonus aumentano fortemente la longevità di questo gioco. Se volete vincere dovrete imparare a memoria la mappa di ogni livello.**

Kagero: Deception II

Accedere al Menu di Configurazione del Suono

Nella schermata di avvio, premete R1, R1, R1, R1, R2, R2, R2, R2, R2, R2. Premete poi START e troverete un nuovo menu dove potrete divertirvi con gli effetti sonori del gioco.

◀ **Dopo aver inserito la combinazione di tasti, sentirete un urlo. Quando premerete START sarà disponibile una nuova opzione. Selezionatela e potrete ascoltare tutti gli effetti sonori, le voci e le musiche del gioco.**

Cameo della Tecmo

Finite il gioco quattro volte per vedere i quattro finali differenti. Durante la vostra quinta partita potrete assistere a delle piccole apparizioni di alcuni personaggi presi da altri giochi della Tecmo. Bello!

Moto Racer 2

Codici Vari

I seguenti trucchi sbloccheranno tutti i campionati e le modalità di gioco. Ci sono anche alcuni codici divertenti che aumentano la velocità, rallentando gli avversari, fanno saltare più in alto, ecc. Inseriteli nella schermata col titolo del gioco.

◀ **Quando inserirete correttamente un codice nella schermata col titolo, l'immagine e la musica verranno resettati e voi potrete inserire un altro codice.**

↓, ↑, →, ←, ←, L1, R1, X	Super Bike Completa (apre la modalità Specchio).
↓, ↑, →, ←, ←, L2, R2, X	Campionato Moto X Completo (apre la modalità Invertita).
↓, ↑, →, ←, ←, □, ○, X	Campionato Dual Sport (apre l'Ultimate Championship se i primi due sono completi).
R2, L2, R, ↑, ←, △, ○, □, X	Apre la modalità Specchio, quella Invertita e l'Ultimate Championship in un sol colpo.
R2, R2, R2, L2, L2, L2, ↑, ↑, △, X	Per i tre campionati, stabilisce la vostra posizione nell'ultima gara.
○, □, →, ←, L1, R1, X	Fissa la velocità del computer a 50 km/h.
←, ←, ↑, ↑, →, →, ↓, ↓, □, △, X	Fa fare grandi salti alla moto.
↑, ↑, ↑, →, →, ←, △, X	Aumenta la velocità.
, , □, R1, L2, L1, R2, □, ○, X	Mostra il filmato con i titoli.

Actua Soccer 3

Attenzione, questi codici funzionano solo con determinate versioni del gioco. Se volete controllare se vanno bene anche per il vostro *Actua Soccer 3*, andate nello schermo per la creazione personalizzata di una squadra e inserite le seguenti password facendo attenzione agli spazi!

24 Squadre Aggiuntive	PREM CLUBS
24 Squadre Buffe	TFF TEAMS
Squadra Sexy	SEXY FOOTBALL (la squadra appare sotto "CHT1")
Capoccioni	TOP HATS

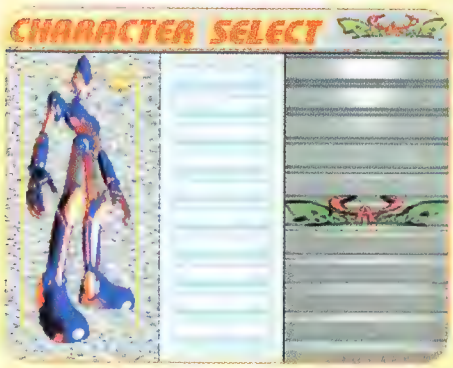
Bust-A-Groove: Dance & Rhythm Action

Sbloccare i Personaggi Segreti

Non esiste una maniera rapida per sbloccare i personaggi segreti del gioco. Eccovi quindi come riuscirci in modo legittimo.

Per giocare come Capoeira, finite il gioco in modalità 'Normal'. Per giocare come Robo-Z, finite il gioco in modalità 'Hard'. Per giocare come Columbo, finite il gioco con Shorty con difficoltà Normale o inferiore, dopo aver sbloccato Capoeira e Robo-Z.

Per giocare come Burger-Dog, dopo che avete sbloccato Columbo, finite il gioco con Hamm con difficoltà Normale o inferiore.



⚠ **Robo-Z è veramente un personaggio incredibile. Nel suo livello è così grosso che l'altro ballerino è costretto a esibirsi su un tetto. Inoltre in questa arena sono previste delle inquadrature diverse dalle altre viste nel gioco.**

The Unholy War

I Soli Tre Trucchi Per Il Gioco

Come avrete astutamente capito dal titolo, in questo gioco ci sono solo tre trucchi. Il codice di base è sempre lo stesso, l'unica cosa che cambia è lo schermo in cui dovete inserirlo. Potrete così accedere a dei personaggi segreti, nuovi campi di battaglia e tutte le mappe strategiche per un solo giocatore. Il codice in questione è: ○ + □, SELECT, SELECT, SELECT, SELECT, START, START, START, □, □, ○, ○ + □.

Per sbloccare i personaggi segreti, evidenziate "Set Teams" nella schermata 'Mayhem Selection' e digitate il codice.

Per sbloccare i campi di battaglia segreti, evidenziate "Accept Teams" nella schermata 'Mayhem Selection' e digitate il codice.

Per sbloccare le mappe strategiche per un solo giocatore, evidenziate "Set War" nella schermata 'Strategy Selection' e digitate il codice.

⚠ **I due personaggi nascosti sono Beta Razor e Mega Prana e finora potevano essere sbloccati solo battendo il gioco.**

Armored Core: Project Phantasma

Tutti i trucchi seguenti erano già stati visti nell'*Armored Core* originale. Considerando che Phantasma è quasi lo stesso gioco, non è una sorpresa che anche qui ci siano gli stessi trucchi. Nel caso li abbiate persi eccoli di nuovo.

Vista in Prima Persona

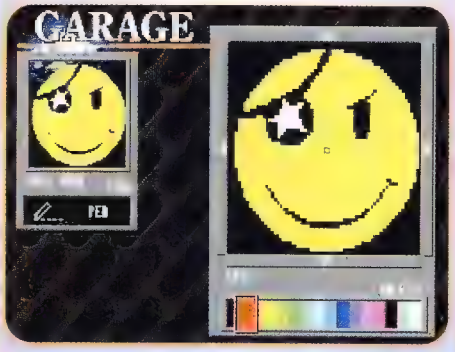
Per giocare usando una vista in prima persona, premete △ + □ + START simultaneamente e il gioco si metterà in pausa. Ora levate la pausa premendo START e avrete una visuale in prima persona.

Telecamera Fissa

Durante il gioco premete ○ + X + START. Il gioco si metterà in pausa. Quando premerete START per ripartire avrete la telecamera fissa. Mettete in pausa e ripartite per tornare alla vista normale.

Cambiare lo Sfondo

Questo simpatico trucco vi permetterà di usare uno dei simboli creati da voi come sfondo dietro le schermate del menu. Entrate nel Garage e scegliere Edit Emblem per creare un nuovo disegno. Una volta finito premete L1 + R1 + SELECT. Il vostro Simbolo diventerà lo sfondo ufficiale del gioco.



⚠ **In questa schermata potete creare un nuovo emblema. Una volta finito premete L1 + R1 + SELECT.**

Cambiare il Nome del Pilota

Per cambiare il nome del pilota da quello di default, entrate nel garage ed evidenziate l'opzione "Change AC Name". Ora tenete premuto L2 + R2 + →, e poi premete rapidamente X e infine ○.

Cool Boarders 3

Codici da Sballo

Due di questi codici sbloccano l'intero gioco. Avrete la possibilità di selezionare tutti i personaggi, le discese e le competizioni. Il terzo è il solito codice per i testoni. Buon divertimento. Il livello valanga è meraviglioso. Inserite i codici che seguono al posto del vostro nome in modalità Torneo (Nota: "_" indica uno spazio).

Effetto	Codice
Tutte le Discese	WONITALL
Tutti gli Sciatori	OPEN_EM
Testoni	BIGHEADS

⚠ **No, pietà. Ancora i testoni!**

⚠ **Con un solo codice avrete a disposizione tutte le piste del gioco e verrà sbloccato anche un nuovo torneo.**

Metal Gear Solid

Proiettili traccianti per il Fa-Mas

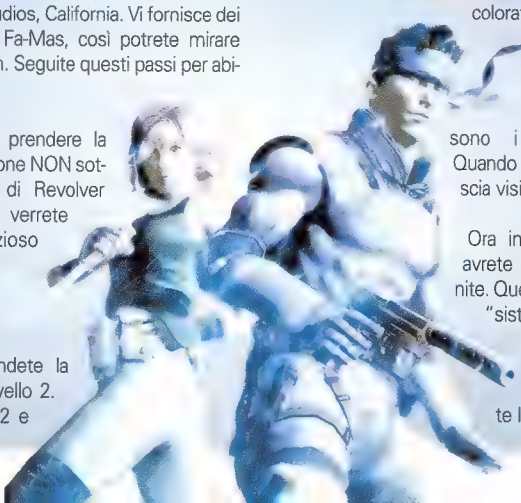
Questo trucchetto è stato scoperto da Steve Ventimiglia dei Reality Studios, California. Vi fornisce dei proiettili traccianti per il Fa-Mas, così potrete mirare come se aveste la Socom. Seguite questi passi per abilitare il trucco.

Per prima cosa dovete prendere la Bandana. Per questa ragione NON sottomettetevi alla tortura di Revolver Ocelot. Finite il gioco e verrete ricompensati col prezioso oggetto.

Ora iniziate una seconda partita e andate nella sezione dove prendete la Carta Magnetica per il livello 2. Andate all'Armeria nel B2 e prendete il Fa-Mas e le sue munizioni.

Nel contatore di proiettili nell'angolo in basso a destra dello schermo, noterete che gli ultimi tre colpi sono colorati di rosso. Sparate con il Fa-Mas finché avrete usato tutti i proiettili gialli e sarete arrivati a quelli rossi. Questi sono i proiettili traccianti. Quando li sparate lasciano una scia visibile.

Ora indossate la bandana e avrete munizioni traccianti infinite. Questo abilita una specie di "sistema di guida" che vi permette di mirare usando la stessa tecnica di quando utilizzate la Socom.



Spice World

Codici Spice

Tutte le stranezze che seguono devono essere inserite nel menu principale, dove le ragazze girano attorno al globo.

▲ Dovrete inserire i codici quando siete nello schermo col globo dove la vostra Spice Girl gira per selezionare le varie modalità di gioco.

Spice Enorme

Tenete premuto START e premete ○, □, ○, □. Se tutto è a posto, sullo schermo apparirà un messaggio che conferma il corretto inserimento del codice.

▲ Il codice per la Spice enorme è qualcosa di orribile per noi uomini medi, sensibili e razionali.

◀ Queste non sono le vere Spice Girls, ragazzi!

Messaggi Nascosti

Tenete premuto START, poi premete ○, △, △, ○. Se tutto è a posto, sullo schermo apparirà un messaggio a conferma del codice. Ora tenete premuto SELECT + START, poi pigiate ○, ○, ○, ○ o △, △, △, △ o □, □, □, □ per vedere dei messaggi. Roba molto noiosa, comunque.

▲ Non c'è niente di così strano come questo. Inserite il codice delle Borse Adorate e nello studio TV le Spice Girl danzeranno attorno alle loro borse.

Borse Adorate

Tenete premuto START e pigiate □, △, ○, △. Ora, col messaggio sullo schermo a confermare il codice, entrate nello studio televisivo per gustarvi il bizzarro effetto del codice.

Spogliarello Spice

Questo codice attiverà una schermata di titolo alternativa, con le Spice nude dietro delle sedie. Inserite prima il codice dei messaggi nascosti, poi premete L1 + L2 + R1 + R2 + SELECT + START per ritornare allo schermo del titolo.

S.C.A.R.S.

Tutti i Codici

Ecco i codici per il divertente gioco di corse della Ubi Soft. Entrate nelle 'Options' e poi selezionate 'Option Settings'. Qui troverete un'opzione Password che vi permettera di digitare i seguenti codici.

Codici	Effetto
GLASSX	Coppa di Cristallo
ROCKYY	Coppa di Diamante
ZDPEAK	Coppa Zenith
XPERTS	Velocità Maestro
DESERT	Macchina Scorpion
RATTLE	Macchina Cobra
RUNNER	Macchina Cheetah
MYSTER	Macchina Panther
ALLVID	Tutte le Macchine

◀ Inserite tutti i codici nell'apposito spazio nel menu 'Option Settings'.

▲ La macchina Panther ha gli status massimi. E' quindi la migliore del gioco.

Devil Dice

Sbloccare le Gallerie

Non c'è un trucco per riuscire a sbloccare tutte le immagini della galleria, ma eccovi alcuni suggerimenti per farlo in modo legittimo. Ci sono 15 diverse gallerie e aprirle tutte è quasi impossibile, ma almeno ora sapete come fare.

Gallerie N° 1-10 . . . Finire i Livelli 1-10 in Modalità Puzzle.

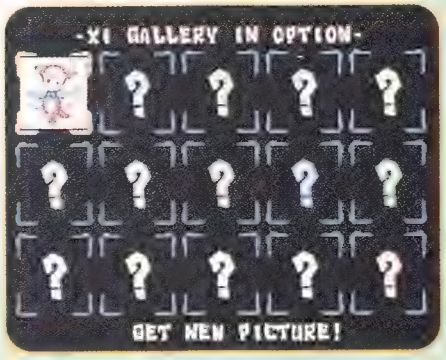
Galleria N° 11 . . . . . Fate un punteggio record in Modalità Endless (Eterna).

Galleria N° 12 . . . . Entrate nella classifica di livello nella Modalità Endless.

Galleria N° 13 . . . Fate un punteggio record in Modalità Tempo Limitato.

Galleria N° 14 . . . . . Entrate nella classifica delle reazioni a catena più lunghe nella Modalità Tempo Limitato.

Galleria N° 15 . . . . Fate la reazione a catena più lunga nel "Conqueror's Continent" in Modalità Tempo Limitato.



▲ Luca Carta ha perso la memory card con la maggior parte delle immagini della galleria, così ecco una misera foto con una sola immagine al suo posto. Grazie, Luca!

Psybadek

Codici Vari

Se non vedete l'ora di finire questo strano mix tra un platform e un gioco di snowboard, ecco alcuni trucchi che renderanno la vostra vita più semplice. Tutti i seguenti codici devono essere inseriti nell'apposita schermata delle Password.

Invincibilità	DONDAHAOS
Scelta del Livello	GOANYWHERE
Modalità Turbo	DEKPOWERUP
Nove vite	DONTDIONME
Dek Veloce	DEKPOWERUP
Dek Lento	CLAPPEDOUT
Xako Extralarge	INLILLIPUT
Xako Piccolo	SIZOFANANT
Bassa Gravità	WALKONMOON
Modalità Ribaltata	TOPSYTURVY
Modalità Gelatina	JELLYJELLY
Modalità Scivolo	GREASEDDEK

game shark codes

Per poter utilizzare questi codici, dovrete avere una scheda Game Shark o qualcosa di simile (tipo la Power Replay). Questa speciale periferica si connette alla porta che si trova sul retro della PlayStation e vi permette di utilizzare trucchi altrimenti inaccessibili! Senza questo strumento del perfetto "imbroglione" questi codici non vi serviranno a nulla, quindi non provate a inserirli in nessun menu di gioco. Chi invece possiede la scheda sa esattamente come utilizzarli.

ALUNDRA 1.1 (USA)

Salute Infinita....801ac70c0032
Gilder Infiniti....801dd824270f
Correggia d'Acciaio....801dd8580001
Bacchetta di Ghiaccio....801dd8680001
Bacchetta di Fuoco....801dd8700001
Libro della Terra....801dd8e00001
Libro dell'Acqua....801dd8e80001
Magia Infinita....801dd8200004
801dd8220004
99 Chiavi....801dd9240063
Spada Leggendaria....801dd8500001
Libro del Fuoco....801dd8f00001
Libro del Vento....801dd8f80001

AC! PROJECT PHANTASMA (USA)

Munizioni Infinite
per il Braccio Destro....801dd8e00001
Munizioni Infinite
per l'Arma Posteriore....800428160064
800428540064
Avere Tutti i Generatori....3003434d0001
8003434e0101
800343500101
800343520101
800343540101
Avere Tutti gli FCS....8003435c0101
8003435e0101
800343600101
800343620101
800343640101
Avere Tutte le Parti Opzionali....8003436c0101
8003436e0101
800343700101
800343720101
800343740101
800343760101

DBZ (USA)

Punteggio Squadra 1 50....800af9980032
Punteggio Squadra 1 0....800af9980000
Punteggio Squadra 2 50....800af99c0032
Punteggio Squadra 2 0....800af99c0000

DRAGON SEEDS (USA)

Oro Infinito....80084574ffff
HP Infiniti....800eedf803e7
800846aa03e7
Attacchi Speciali Infiniti....800ee5bc0009
Forza Speciale al Massimo....800846b603e7
Forza per Attacchi al Massimo....800846d00063
Forza Muscolare al Massimo....800846b203e7
Velocità al Massimo....800846ae03e7

GRAN TURISMO 1.1 (USA)

(Modalità Simulazione)
Premere Start+Select Per i Soldi....009ab6e0009
8009b8f600ff
Start+Select per la Licenza B....d009ab6e0009
8009e4440303
d009ab6e0009
8009e4460303
d009ab6e0009
8009e4480303
d009ab6e0009
8009e44a0303
Start+Select per la Licenza A....d009ab6e0009
8009e44c0303
d009ab6e0009
8009e44e0303
d009ab6e0009
8009e4500303
d009ab6e0009
8009e4520303
Start+Select per la
Licenza Internazionale....d009ab6e0009
8009e4540303
d009ab6e0009
8009e4560303
d009ab6e0009
8009e4580303
d009ab6e0009
8009e45a0303

METAL GEAR SOLID (USA)

Salute Infinita....800b752603e7
Aria Infinita....800ae1ac03e7
Pistola SOCOM e Munizioni....800b75320019
Fucile FAMAS e Munizioni....800b75340065
Granata....800b7536000c
Nikita e Munizioni....800b75380004
Stinger e Munizioni....800b753a0004
Spadone....800b753c0006
C-4....800b753e0006
Granata Stordente....800b75400006
Granata Fumogena....800b75420006
Fucile PSG1 e Munizioni....800b75440006
Scatola di Cartone A....800b755e0001
Scatola di Cartone B....800b75600001
Scatola di Cartone C....800b75620001
Occhiali a Visione Notturna....800b75640001
Lenti Termiche....800b75660001
Maschera Antigas....800b75680001
Giubbotto Antiproiettile....800b756a0001
Telecamera....800b75720001
Razioni....800b75740002
Medicina....800b75760004
Diazepam....800b75780004
Chiave PAL....800b757a0001
Rivelatore di Mine....800b75800001
Disco MO....800b75820001
Corda....800b75840001
Fazzoletto....800b75860001
Soppressore SOCOM....800b75880001

NFL BLITZ (USA)

Passaggio Veloce....80099c300001
Giocatori Sottili....80099b9c0001
Niente Intercetti....80099c0c0001
Turbo Infiniti....80099c040001
Avversario della CPU Intelligente....80099bcc0001

NFL GAMEDAY '98 (USA)

Punteggio Squadra Ospite 0....800f47c80000
Punteggio Squadra Ospite 50....800f47c80032
Punteggio Squadra di Casa 0....800f47c40000
Punteggio Squadra di Casa 50....800f47c40032

TOMB1 (PAL)

Vite Infinite....D00BF93C 046C
8009C470 0103
Invincibilità....D00BF93C
046C1F8001A40
008
Nota: Questi codici funzionano solo sulla versione 2.2 del gioco.

POCKET FIGHTERS

Energia Infinita G1....301E19C8 0096
Energia Infinita G2....301E1CB0 0096

TOMB RAIDER 3 (PAL)

Munizioni Infinite....800A62D2 0001
Ossigeno Infinito....80098E4E 0708
Cristalli di Salvataggio Infiniti....800971F8 0006
Arrampicarsi ovunque....80098E46 0001

COMMAND AND CONQUER RETALIATION (PAL)

Avere 50 Unità all'inizio....801AA20C 0032
Soldi Infiniti....801AA274 FFFF
Vedere tutta la Mappa....801B48EC 0001

SPYRO THE DRAGON

Sempre 10 vite....8007C01C 000A
Vite Infinite....8007C100 000F
Energia Infinita....8007F54C 000A

FIFHTH ELEMENT

Vite Infinite....801FFF46 00FF
Scudi Infiniti....801FFF96 00FF
800DAD0C 00FF
Arma Sempre Carica....800DAD48 000A
Energia Infinita per Korben Dallas....E10E61B8 0000
801EF492 00FF
Energia Infinita Per Leelou....E10E61B8 0000
801D4D0A 00FF
E10E61B8 0000
801E673E 00FF
Avere Tutti gli Elementi....801FFF5C 0001
801FFF5E 0001
801FFF60 0001
801FFF62 0001
Avere Tutti gli attivatori....801FFF70 0001
801FFF72 0001
801FFF74 0001
801FFF76 0001

Il nostro passatempo preferito e' il gioco. Il tuo qual'e' ?

Vuoi aprire anche tu un BigBang Store ? Chiamaci subito !

Fà un investimento sicuro per il tuo Futuro !

Disponibile Software per la completa gestione di un negozio di videogiochi.

Videogames

Big Bang

Negozi BigBang in Italia:
Via Settevalli 326/D - Perugia - Tel. 075/5011430
Via Marconi 45 - Perugia - Tel. 075/5019028
Via del Popolo 47 - Potenza - Tel. 0971/34880

SPACCACODICI MADE IN JAPAN

Attenzione, questi trucchi sono stati verificati solo sulla versione giapponese dei giochi. Quindi non arrabbiatevi se non vi funzionano con la versione PAL o USA.

Porsche Challenge

Guidare l'Ultra Truck

Se vi piacciono i camion, questo è uno dei pochi giochi dedicati ai giganti della strada. Eccovi un suggerimento per poter sbloccare un nuovo TIR. Giocate nella modalità Time Attack e vincete su tutte le piste. Se riuscite in questa impresa, potrete selezionare l'Ultra Truck che si vede durante il filmato d'apertura.

Hokuto No Ken

Neanche il grande Ken è riuscito a sfuggire alla maledizione dei giochi schifezza! Per ora quasi nessun cartone animato giapponese si è trasformato in un videogioco decente!

Questo gioco è una vera delusione per tutti i fan del mitico Kenshiro. Molti di voi non avranno sicuramente avuto il coraggio di giocarlo fino in fondo. Se volete comunque provare tutti i livelli di gioco, PSM vi fornisce tutti i codici per arrivare all'ultimo nemico. Inseriteli tutti nell'apposita schermata.

Livello	Password
2	BCDEKHJ
3	JCGHBFD
4	JGBDECH
5	FBIDGHJ
6	JBGAFKC
7	BKDFECJ
8	IBFDJHE
9	EFGHCDI
10	FKACDE
11	DGAFEKI
12	CBEHGDK
13	DFGBCEI
Nemico Finale	KBCDGIA

Gundam: The Battle Master 2

Dopo quintalate di squallidi simulatori, *Gundam* fa la sua apparizione anche in un picchiaduro. Questo titolo non è poi così brutto, ma non riesce a catturare il fascino della serie animata. Per fortuna la grafica è di buon livello ed è anche abbastanza giocabile.
Eccovi le dritte su come sbloccare gli altri Mobile Suite nascosti nel gioco.

MA-08 Bygzam:
Finite lo Story Mode a difficoltà Easy.

AMX-002 Neue-Ziel:
Finite lo Story Mode a difficoltà Medium.

Psycho Gundam Mk III:
Finite lo Story Mode a difficoltà Hard.

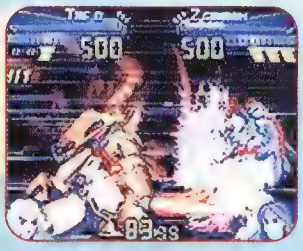
0Z-15 AGX Hydra Gundam:
Finite lo Story Mode a difficoltà Hard e non utilizzate mai nessun "continue".

Gundam:
Finite lo Story Mode usando il GP02A e sconfiggete Gundam.

New Gundam:
Finite lo Story Mode usando lo Zaku II e sconfiggerete il New Gundam.

Pallina:
Finite il gioco con tutti e 12 i Mobile Suits.

Zak Rosso di Char:
Andate al munu principale e premete L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1. Un suono vi dovrebbe confermare l'esatto inserimento del codice. Selezionate il Versus Mode, e poi premete →, nello schermo di selezione dei Mobile Suits.



Questo picchiaduro bidimensionale con Gundam come protagonista è decisamente più divertente dei tanti simulatori dedicati al famoso Mobile Suite Bianco.

Gradius Gaiden

Ecco qualche aiuto anche per gli amanti degli sparatutto.

Potenziamenti
Mettete il gioco in pausa e premete ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, X, ○. Un suono vi dovrebbe confermare l'esatto inserimento del codice. Attenzione, potrete usarlo solo una volta per ogni livello.

Selezione del Livello
Finite il gioco senza mai usare un "continue" a livello di difficoltà Normale, in questo modo il selettore di livello apparirà nello schermo principale.

Modalità Free Play
Accumulate almeno 10 ore di gioco a qualsiasi livello di difficoltà e poi salvate. Iniziate una nuova partita e sarete nella modalità Free Play.

Coloro che hanno amato la versione 16 Bit di *Gradius*, saranno felici di poterci giocare anche su PlayStation.

Heaven's Gate

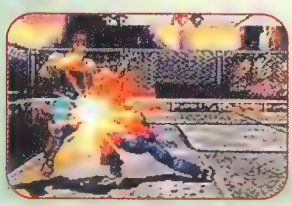
Certo *Heaven's Gate* non è uno dei migliori picchiaduro per PlayStation, ma alcuni appassionati di questo genere lo potrebbero trovare un gioco abbastanza divertente. Se a voi è piaciuto così tanto da acquistarlo, ecco qualche trucco che potrebbe rendervi felici.

Usare L'Angelo Finale
Finite il gioco a livello di difficoltà normale o superiore usando un personaggio cattivo (demoniaco).

Usare Geezer il Diavolo
Finite il gioco a livello di difficoltà normale o superiore usando un personaggio buono (angelico).

Usare Kurara:
Entrate nella modalità Torneo e posizionate il cursore su Nanase. Premete poi SELECT, ↑, ↓, ↓, L1 + L2, START. Se lo schermo lampeggerà, allora il codice è stato eseguito correttamente. Ritornate su Nanase e premete START per vedere le sue due versioni e le due versioni di Kurara.

Usare Kyohya:
Inserite prima il codice per Kurara e poi entrate nella modalità a due giocatori "Vs. mode". Posizionate il cursore su Verny e premete SELECT, ←, →, ↑, ↓, R1 + R2, START. Kyohya apparirà vicino a Verny.



Certo che per essere competitivi nel mercato dei picchiaduro in 3D ci vuole qualcosa in più di quello che offre *Heaven's Gate*.

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO

AKA TRADE

Via Aurelia, 292 – 17023 CERIALE (sv)
Tel. 0182 – 993874 r.a.
Fax 0182 – 991101
www.nyko.it

Distributori regionali:

Piemonte:

SOFTWARE NEWS - Via G. Deledda 18 Moncalieri (TO)
Tel. 011/6811131 Fax 011/6892740

Triveneto e Sicilia:

CD WORLDLINE - Via Ugo Foscolo 5/a Pordenone
Tel. 0434/573484 Fax 0434/573537

Emilia:

Game shop e Computer shop

MEDIAMARKET - Via dei Mille, 34 - Rimini
Tel. 0541/57778 Fax 0541/708764

Videoteche ed Elettrodomestici

PRANDI FOTO & VIDEO - Via Vertoiba 5/c - Reggio Emilia
Tel. e Fax 0522/920285

Liguria:

CD EUROM - Via G. Opisso, 146 - Genova
tel. 010/6982772 Fax 010/6981132

Rivenditori:

(GE) Genova IL BALILLA GIOCATTOLI	Tel.010/561040
Bolzaneto SCABINI GIOCATTOLI	Tel. 010/7404901
Lavagna JOLLY E GIOCHI	Tel. 0185/397074
Sestri P. GOEMONS VIDEOGAMES	Tel. 010/6012434
(IM) Sanremo FANTASIA	Tel. 0184/530545
(SP) La Spezia ONE O ONE CENTRO	Tel. 0187/564111
(CN) Bra MEDIASTATION	Tel. 0172/412487
(MI) Milano JOYSTICK FUN	Tel. 02/48952821
(BG) Treviglio CRS INFORMATICA	Tel. 0363/304667
(UD) Cervignano CINECITTA'	Tel. 0431/32115
(PN) Fontanafredda YO-YO VIDEO	Tel.0434/998601
(RE) Reggio Emilia CLERKS	Tel. 0522/435940
(RN) Rimini GLOBAL GAME	Tel.0541/787446
(RN) Rimini MANOLO	Tel. 0541/781675
(RA) Ravenna GLOBAL GAME	Tel.0544/276196
(BO) Bologna GET READY	Tel. 051/6446994
(BO) Imola GLOBAL GAME	Tel.0544/276196
(FO) Cesena INTERGRAPH	Tel.0335/5911967
(MO) Castelvetro LOLLIPOP	Tel.059/702235
Correggio VIDEOLOOK	Tel. 0542/22051
Correggio MUSIC SHOP	Tel. 0522/692116
Castello d'Argine VIDEO PLANET	Tel. 051/977726
S. Giovanni Persiceto VIDEO EDICOLA LELLI	Tel. 051/825607
(TR) Terni MEGABIT CLUB	Tel. 0744/426465
Roma GRUPPO HOLLYWOOD	Tel. 06/050797616
Roma HOLLYWOOD IN ROSA	Tel. 06/30577992
Roma SPOT SERVICE	Tel. 06/4380022
Roma CHI.RO.PA	Tel. 06/2148248
Roma THE GAME	Tel. 06/8603424
Roma PLANET VIDEO	Tel. 06/5817782
Roma HOLLYWOOD 5	Tel. 06/66156045
Roma STAR MUSIC	Tel. 06/6686912
Roma FIOCCHETTA CINZIA	Tel. 06/3096506
Roma A.V.S. MICROELETTRONICA	Tel. 06/8123509
Roma INTERMICRO S.A.S.	Tel. 06/5810594
Roma FA.DA.	Tel. 06/7900329
Roma G.B. ELETTRONICA	Tel. 06/7612331
Morena (Rm) SAMA ELECTRA	Tel. 06/9846622
Anzio (Rm) GEDY	Tel. 06/9860201
Velletri (Rm) COLASANTI GIANCARLO	Tel. 06/9634765
Bracciano CENTRO HI-FI	Tel. 06/99804159
Monterotondo SE.CO UFFICIO	Tel. 06/90652164
(NA) Casoria EXPLOTION VIDEOGAMES	Tel. 081/7580523
Melito di Napoli COMPUTER OFFICE	Tel. 081/7113058
(CT) Gravina di Catania CENTRO GIOCATTOLI LA GUIDARA	Tel. 095/415105
(OR) Oristano BOLTON	Tel. 0783/211224
(SS) Alghero ESSERRESSE COMMERCIALE	Tel. 079/986078

Il Centro Commerciale on line
italstore
Questi e molti altri prodotti troverete in www.italstore.com

Tutti i loghi e i marchi citati sono di proprietà delle rispettive produttrici

PSM SHOP

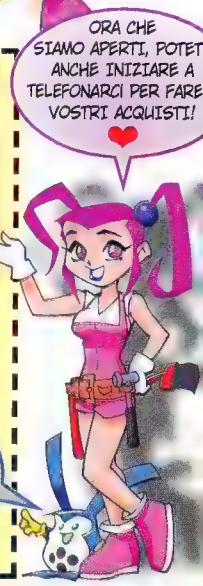
l'unico posto sulla terra dove puoi acquistare magliette, cappellini e altri oggetti con l'inimitabile marchio di psm!

Benvenuti all'apertura ufficiale dell'Otaku Station! Qui potrete trovare magliette e cappellini d'altissima qualità col marchio PSM! E inoltre abbiamo dei commessi veramente simpatici!

Illustrationi: Robert De Jesus

PER INFORMAZIONI TELEFONICHE:
INFOLINE 063701592

A TUTTI COLORO CHE FARANNO UN ORDINE QUESTO MESE IN REGALO GLI STRAORDINARI ADESIVI COPRICONSOLE DEL PSM TEAM!



Modulo d'ordine

Inviate i vostri ordini (per FAX o per POSTA ORDINARIA) a:
PSM SHOP c/o PLAY PRESS PUBLISHING
Viale delle Milizie, 34 - 00192 Roma
FAX: 063701502

Per ricevere gli articoli del PSM SHOP inviateci questo coupon (anche una fotocopia) compilato in tutte le sue parti e la fotocopia del versamento effettuato sul Conto Corrente Postale n. 99353005 intestato a PLAY PRESS PUBLISHING Viale delle Milizie, 34 - 00192 Roma

Ricordatevi di considerare sempre le spese di spedizione che sono di L. 5000 per l'Italia e di L. 15000 per l'estero!

Nome: _____

Indirizzo: _____

Città: _____ **Provincia:** _____ **CAP:** _____

Telefono: _____

Maglietta PSM D-Pad T:	Quantità: _____	X 23000 L. = L. _____	**Colore:** Nero	**Taglia:** M L XL
Maglietta Icon:	Quantità: _____	X 23000 L. = L. _____	**Colore:** ___Blu ___Grigio	**Taglia:** M L XL
Maglietta Banzai Chibi-Chan:	Quantità: _____	X 23000 L. = L. _____	**Colore:** ___Bianco ___Grigio	**Taglia:** M L XL
Felpa Banzai Chibi-Chan:	Quantità: _____	X 30000 L. = L. _____	**Colore:** Blu, Grigio	**Taglia:** L XL
PSM Cappello da Baseball:	Quantità: _____	X 22000 L. = L. _____	**Colore:** Blu	
PSM Cappello da Sci:	Quantità: _____	X 20000 L. = L. _____	**Colore:** Blu	

Spese di Spedizione: Italia aggiungere 5000 L. L. _____
Estero aggiungere 15000 L. L. _____
TOTALE L. _____

SABATINI GROUP

FUTUR SHOW

cHi Non c'è noN ci sArà.

D'Addia Lorenzini Vigorelli

FUTURSHOW

PANE PER I TUOI DENTI.

BOLOGNA 9-12 APRILE 2999

http://www.futurshow.it

CONTATTO

benvenuti nel nostro forum per playstation fan, la redazione è al vostro servizio per rispondere a qualsiasi quesito

PSM non è solo un'esperienza passiva, comunicate con noi scrivendo all'indirizzo PSM c/o Play Press Publishing – Viale delle Milizie 34 – 00192 Roma, fax 06/3701502.

O ancora meglio tramite E-Mail:

playpres@uni.net

Mitica redazione di PSM,
l'argomento di cui vorrei parlare con voi è la solita solfa trita e ritrita... tuttavia vorrei illustrarvi la mia posizione poiché penso che si distacchi notevolmente dalla mentalità del vostro lettore medio...
Prima di cominciare voglio farvi i miei più sinceri complimenti per la rivista veramente grandiosa sotto ogni punto di vista... tuttavia esistono alcuni nei che a mio parere vorrei illustrarvi prima di passare all'argomento:

1. Le recensioni (per quanto dettagliate) a volte sono veramente brevi. Sono consapevole che preferite trattare molti titoli... ma una pagina intera a recensione sarebbe una cosa favolosa! (anche a costo di aumentare le pagine e il prezzooooo!!!!).

2. Il sistema di voto non lo si potrebbe ampliare da 5/5 a 10/10, così si potrebbero fare molte più differenze! Chiaro, un gioco da 1 non è bello come uno da 4, ma uno da 6 sarebbe pur sempre sufficiente e prenderebbe ancor più le distanze da uno da 3.

3. Infine... la posta dovrebbe essere una delle pagine più belle della rivista... ma sinceramente nella vostra, poche sono le lettere veramente interessanti (lo spazio forum è OTTIMO però)... troppe sono le lettere piene di richieste di trucchi e domande idiote da neofita (ad esempio... possibile che ci sia ancora gente che non sa che significhi GDR/RPG... e contesti come sia lento FF7??? Certe domande a mio parere non meritano risposta!)... La cosa migliore sarebbe aprire una nuova rubrica dove siano dirottate tutte quelle lettere piene di richieste di trucchi e aiuti, mentre, in CONTATTO, filtrare solo lettere che meritano di aprire un dibattito!!! Che ne pensate??
Ora passo al motivo per cui vi ho scritto: dopo aver preso il n. 10 e aver letto la posta (A prop!!! Dove è finito l'articolo sulla saga di *Final Fantasy* annunciato alla fine del 9?? Siiiigh! Sigghino!), sono rimasto esterrefatto (per non dire schifato) dalle parole di Francesco dalla Sardegna (a pag. 106), le ultime con cui termina la lettera...
Be' per me NON HANNO SENSO... io sono un felice possessore di una (o un?) PSX modificata... aka... UNIVERSALE... ma vi faccio notare subito come giocare ai videogame sia il mio HOBBY. Ognuno penso che abbia un hobby al di fuori di altri interessi a cui dedica anima e corpo nei suoi (pochi, almeno per me) momenti di pausa und libertà.
C'è chi adora le miniature, chi il modellismo, chi etc. Beh, io il mio tempo libero (ora!) lo passo davanti alla psx... ciò tuttavia non influisce per nulla sulla mia vita sociale. Ho tantissimi amici con cui uscire e divertirmi, una splendida ragazza e così via. A ciò si aggiungono le varie passioni come i manga e gli anime; tra l'altro... il concetto è che io... i miei risparmi li spendo nell'hobby. Poiché voglio il MEGLIO e solo quello! (SBONK!) Così fu dai tempi andati con C64 AMIGA e SNES... poi il PC, e infine la PSX (e magari un DREAMCAST???AHI!)... ora, tornando alla psx, ho tristemente constatato che in Italia la parola 'modifica' significa 'pirateria'. Nulla di più sbagliato a mio parere! OK lo ammetto... la mia console modificata è in grado di leggere qualsiasi CD, anche quelli masterizzati. Ma ascoltatemi, a me la cosa che dà più soddisfazione è quella di comprare un gioco originale (...) Ma allora chiederete voi, a che serve la modifica? (...) Io mi reputo un perfezionista e voglio solo il meglio per la mia PSX (un po' come le migliori parti per la moto ecc...) (...) Questo significa acquistare in maggioranza giochi NTSC piuttosto che quelli PAL (...) A me la modifica serve per poter giocare a giochi che PAL, o non usciranno mai..., o usciranno tra millenni (poco mi importa se sono in litaliano!), o saranno mooooolto più lenti... io voglio il meglio e il meglio ho (...)
MARCO "SKUBA" SCUBOGNA

▲ E' giusto modificare la PlayStation?!? Secondo Marco è necessario per poter giocare ai titoli migliori.

► CHRIS: Per prima cosa mi devo scusare con Marco per i numerosi tagli fatti alla sua lettera, ma era davvero troppo lunga per essere pubblicata integralmente (per questa ragione abbiamo approfittato del tuo permesso di fare qualche taglio). Per quello che riguarda i tuoi suggerimenti su PSM, sappi che stiamo valutando la possibilità di ampliare la sezione delle recensioni.
Sui voti per ora rimaniamo inflessibili. La scala da 1 a 5 ci obbliga a essere categorici sulla valutazione di un titolo. In questo modo possiamo darvi un'idea precisa sul valore di un gioco. L'idea di dividere in sezioni la rubrica della posta è molto interessante, ma non siamo d'accordo sul fatto che alcune domande non meritano risposta. Contatto è uno spazio dedicato a voi lettori e per questo deve essere libero di evolversi senza restrizioni. Potremmo selezionare rigidamente le lettere e pubblicare solo quelle che danno vita a dibattiti interessanti, ma non è nel nostro stile. Vogliamo che vi sentiate liberi di chiederci ciò che volete, quindi di nessun argomento è più meritevole di un altro per la pubblicazione.
Ora passiamo alla seconda questione: la modifica.
Effettivamente Marco centra perfettamente il punto! Oltre a leggere CD copiati, la modifica permette di usare giochi d'importazione americani e giapponesi. Pensate alla frustrazione degli appassionati di GDR che non hanno la modifica e attualmente non possono giocare a *Parasite Eve*, *Xenogears* e *Brave Fencer Musashi*.
Per questa ragione non sentiamo di schierarci completamente contro la modifica. Se però volete che in Italia le cose cambino, che i giochi diminuiscano di prezzo e che ci sia un maggior numero di titoli tradotti, ricordate che anche voi dovete fare la vostra parte.
Cercate sempre di acquistare software originali e possibilmente in versione PAL. Nel frattempo speriamo che i distributori si sveglino e si rendano conto che il miglior modo per risolve-

FORUM II

Ogni mese mettiamo giù il joypad per un attimo di riflessione su un aspetto del mondo PlayStation videogiochi. Vi invitiamo al dibattito, quindi mandateci le vostre opinioni sull'argomento del mese scrivendo a PSM c/o Play Press Publishing – Viale delle Milizie 34 – 00192 Roma, oppure via e-mail a: playpres@uni.net (specificate nel subject "FORUM"). Le risposte migliori verranno pubblicate in questa sezione. Cercate, per favore, di essere più brevi possibile.

L'Argomento Del Mese

Il futuro delle console è il Gioco in Rete?

Certo, è difficile battere un buon gioco multiutente. Picchiaduro, giochi di corse e persino i puzzle game diventano più divertenti se giocati contro un'altra persona reale. In questi anni telematici in cui Internet diventa una realtà sempre più presente, poter sfidare giocatori sparsi in varie parti del mondo sembra essere il futuro anche per le console.

> "Il fatto di poter sfidare il computer è ancora molto stimolante."

Io sono sempre stato un fedelissimo delle console. Non sono proprio un fanatico di PC, ma devo ammettere che sfidare un gruppo di amici a *Quake II* è un'esperienza veramente da sballo. Nel prossimo futuro tutti i sistemi di console saranno compatibili con Internet e permetteranno di giocare in rete, questa è una certezza.

Purtroppo la PlayStation non ha mai avuto la possibilità di collegarsi a Internet, ma possiamo garantire che il modem per navigazione in rete sarà una parte integrante della prossima console Sony. Quello che ora ci domandiamo è: come influirà il gioco multiutente online sul mercato delle console (che è così diverso da quello per PC)?

Se pensiamo a un gioco multiutente su Internet, ci viene subito in mente *Quake* (che è uno sparatutto in prima persona) o *Command & Conquer* (strategia in tempo reale). Le console saranno in grado di allargare moltissimo il panorama di generi giocabili in rete. Provate a pensare come sarebbe bello poter giocare a *Street Fighter* contro un avversario che si trova a parecchi chilometri di distanza rete. Per non parlare poi dei titoli di corse, dei puzzle game e addirittura dei GDR.

Questo vuol dire che il gioco in solitario è destinato a sparire? Non ci scommetterei. Il fatto di poter sfidare il computer è ancora molto stimolante. Il gioco multiutente contribuirà a far nascere moltissimi nuovi giochi per console, e, se volete saperlo, la cosa mi intriga molto. Quello che vorrei sentire da voi è come potrebbero davvero svilupparsi i classici generi per console nelle versioni per la rete. Quali nuovi tipi di gioco potrebbero emergere? Inoltre, credete che possano esserci dei rischi o dei pericoli nella corsa verso Internet? Prenderò gli interventi migliori e li pubblicherò in questo spazio.

► Chris Slate

La domanda di Forum:

Cosa fare con la PocketStation?

Ecco le vostre risposte alla domanda di Forum del numero 10. Di tutte le lettere che ci sono arrivate, abbiamo scelto quelle che esaminano l'oggetto da un punto di vista diverso. Adesso diamo un'occhiata a quello che avete da dire...

Il migliore utilizzo che posso pensare per la nuova PocketStation della Sony è lo scambio di dati. Con le porte a infrarossi progettate per mandare messaggi, sarà estremamente facile riuscire a scambiarsi i dati. Quindi, con giochi come *Diablo*, i giocatori potrebbero scambiarsi gli oggetti per far progredire i personaggi. Questo potrebbe far evolvere i propositi del gioco, ma potrebbe anche essere usato per la creazione di giochi del tutto nuovi.

Un'altra bella idea sarebbe la possibilità di sfruttare la porta a infrarossi per trasferire dati sul PC. Per esempio, un giocatore di *Gran Turismo* può prendere l'immagine della propria macchina preferita, copiarla sul PC e spedirla via E-Mail a un sito web oppure a degli amici... oppure fare una qualsiasi delle cose che è possibile fare con un PC (niente paura! Non sto dicendo che il PC è migliore! La PlayStation è una cosa del tutto diversa!).

Ora, queste idee ruotano attorno alla porta a infrarossi della PocketStation che per me sarà la chiave del suo successo. Nessuna delle mie idee parla di un possibile utilizzo del piccolissimo display, ma magari ci avrà pensato qualcun altro!

Paolo G.

Penso che la PocketStation debba funzionare come una TV remota. Due tasti dovrebbero essere usati per cambiare canale e altri due per alzare o abbassare il volume. Il tasto finale dovrebbe essere quello di accensione. Dovrebbe essere facile e rapida da usare.

Luca Evangelista

Penso che la PocketStation abbia il potenziale per diventare qualcosa di veramente unico nel mondo dei giochi, specie per quanto riguarda i GDR. Esempio: in *Final Fantasy VIII* vi potreste bloccare di fronte a un nemico. Non riuscite a venirne fuori e avete esaurito le magia per curarvi le ferite. Bene, basta collegarsi con la PocketStation di un amico e prendere quanto serve.

Inoltre la PocketStation potrebbe essere ottima per lavorare con le creature della Guardian Force. Che ne pensate di far gareggiare i vostri Mostri G.F. contro quelli di un amico? Guadagnare punti di esperienza, passare di livello, scoprire nuove abilità? Mi sembra ottimo. Non avete soldi per comprare quell'arma super potente? Fateveli prestare da un altro giocatore! Volete mostrare a un amico la potenza del vostro A.C.? Dateglielo! La PocketStation ha un potenziale enorme in questo campo!

Marco Gadi

Circa la PocketStation,

1. Se la velocità di accesso della Memory Card è abbastanza alta, perché non usarla per qualcosa come un mini gioco? Quello che voglio dire è che per un lungo GDR potrebbe essere simpatico spezzare con qualcosa come *Pong* o *Asteroid* sulla PocketStation. Il che varrebbe a dire, per esempio, una corsa tra Chocobo, ecc.

2. La PocketStation potrebbe essere usata per pubblicità. Potrebbe mostrare sullo schermino i nuovi giochi in arrivo.

Mistery Man, alias Jeremy

Ecco delle possibili idee:

1: GDR – Durante il gioco trovate erbe differenti. Potreste importarle nella PocketStation per impollinarle per avere diversi effetti risananti. La stessa cosa avverrebbe con le pozioni: mescolatele e unitele nella PocketStation e il risultato sarà un tipo diverso di incantesimi magici o effetti rinvigorenti.

2: Sparatutto – In punti diversi del gioco potete entrare nella vostra nave per ripararla o comprare nuove parti e nuove armi. Potreste così scaricare i nuovi materiali sulla PocketStation e modificarli poi quando siete sull'autobus che vi porta a scuola.

Claudio Botti

La PocketStation è ciò che noi appassionati aspettiamo da molto tempo. Finalmente potremo portarci ovunque i nostri eroi preferiti. Provate a immaginare che bello potersi personalizzare a casa i personaggi e poi usarli nei cabinati delle sale giochi. In questo modo sarebbe possibile confrontare i propri combattenti con quelli di altra gente appena conosciuta. Se la PocketStation permetterà di scaricare i propri salvataggi nelle macchine Arcade, allora sono sicuro che sarà uno dei più grandi successi del mondo dei videogiochi.

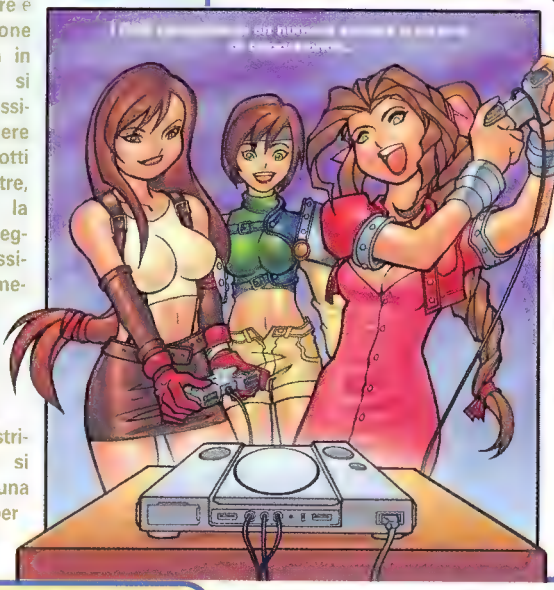
Luigi Moreno
Catania

Illustrazione: Robert DeJesus

re alcuni problemi è quello di accorciare i tempi tra l'uscita di un gioco in America e in Italia. Speriamo che in futuro siano sempre più frequenti i casi come *Tomb Raider III* che viene distribuito contemporaneamente in tutto l'Occidente!

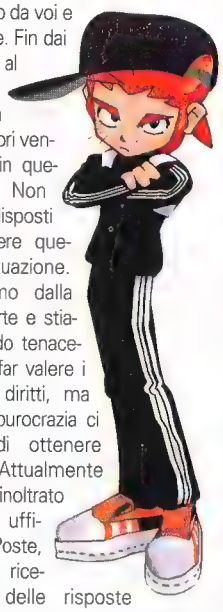
Spaziale Redazione di PSM, mi chiamo Matteo e ho 17 anni. Devo dire che una rivista come la vostra non l'avevo mai letta, pensate che leggo riviste di recensioni sin dai tempi del vecchissimo Atari. Spero che mi pubblichiate anche se sono un po' dalla parte della pirateria.
Mi è capitato di leggere nel numero 10 di PSM una lettera di un lettore che fece un grande saluto a chi non modificava la PlayStation per non usare giochi pirata. Voi naturalmente siete stati tutti d'accordo sul fatto di non usare giochi pirata e avete detto che la Sony ultimamente ha elaborato un modo per impedire di copiare i giochi.
Beh, vi devo dire che la Sony non riuscirà mai a impedire che la pirateria avvenga per il semplice motivo che in un qualche modo si riuscirà sempre a copiare un gioco; *Medievil* non doveva essere il titolo induplicabile?
Sbagliato!!! Io a *Medievil*, guarda caso, ci sto giocando con una versione pirata e per quanto riguarda il chip, molti miei amici che hanno appena comprato la PlayStation, quindi l'ultima serie, l'hanno modificata e funziona alla PERFEZIONE.
Naturalmente copiare giochi originali è sbagliatissimo, ma credo che voi capiate la tentazione di una persona a comprare videogiochi a 5000 lire invece che a cento carte.
Vi ringrazio tantissimo per avermi dato spazio nella vostra grandissima rivista e come se non ne aveste abbastanza SIETE SUPREMI!!!!!.
Ciao

► **ALESSANDRO: La lettera di Francesco pubblicata sul numero 10 ha scosso molte coscienze. La diffusione del fenomeno pirateria è veramente impressionante qui in Italia e sta danneggiando moltissimo alcuni distributori. Certo, comprare un gioco a 5.000 lire è una tentazione fortissima, ma in questo modo si allontana la possibilità di vedere altri titoli tradotti in Italiano. Inoltre, ultimamente la situazione è peggiorata moltissimo e c'è un numero sempre maggiore di bancarelle che vendono giochi pirata. La Sony e altri distributori italiani si sono uniti in una associazione per combattere la pirateria, ma l'impressione è che questa battaglia sia molto difficile da vincere. Aspettiamo altre lettere da voi, per avere un quadro più completo della situazione.**
Siate onesti come Matteo e non vergognatevi di illustrarci le vostre ragioni.
Forse, col vostro aiuto potremo dare una mano alla Sony per farle capire quali sono le ragioni che hanno favorito una così vasta diffusione di giochi pirati in Europa.



PSM Vs Poste Italiane

Mille Scuse ai Nostri Abbonati.
Siamo molto arrabbiati. Questa volta non ce la sentiamo di scherzare visto che ci hanno fatto veramente innervosire. Ultimamente i nostri abbonati hanno avuto alcuni problemi nel ricevere le copie di PSM. Anche se ci scusiamo moltissimo per questo problema, vogliamo chiarire che non dipende da noi. I continui disguidi delle Poste Italiane ci stanno letteralmente impedendo di lavorare bene. La nostra rabbia sale ogni volta che riceviamo un reclamo da voi e impazziamo al pensiero di non poter cambiare le cose. Fin dai primi numeri abbiamo sempre lavorato rispettando al massimo i nostri lettori, e quindi ci capirete quando vi diciamo che questa situazione ci fa imbestialire! Non possiamo sopportare che il nostro lavoro e i nostri lettori vengano trattati in questo modo. Non siamo più disposti a sostenere questa situazione. Noi siamo dalla vostra parte e stiamo lottando tenacemente per far valere i vostri/nostri diritti, ma un muro di burocrazia ci impedisce di ottenere risultati. Attualmente abbiamo già inoltrato due reclami ufficiali all'Ente Poste, ma abbiamo ricevuto sono delle risposte vaghe e assolutamente insoddisfacenti. Purtroppo, l'unica cosa che possiamo fare è nutrire un forte odio per le Poste Italiane e speriamo che anche voi facciate lo stesso!



PSM On Tour

Dopo essere stati rinchiusi nella oscura redazione per un anno, il PSM Team ha deciso di uscire alla luce.
Vi aspettiamo TUTTI a Milan Comics '99, il sesto salone del fumetto, dei cartoon e dei videogames che si svolgerà alla fiera di Milano dal 4 al 7 marzo.
Allo stand PSM potrete trovare:

- **MEGATORNEI** con fantastici premi
- Potrete provare tutti gli **ULTIMI TITOLI** per PlayStation
- Consigli per portare a termine **I GIOCHI PIÙ CALDI** della PlayStation.
- **PREMI** incredibilmente belli!
- Il **FASCINO** indiscreto di Luca Carta.
- Adesivi, poster e **MOLTO ALTRO**.

FAREMO UN CASINO MEMORABILE!

VIDEOGIOCHI OVUNQUE!

Salve a tutti. Sono un ragazzo di 14 anni che un pomeriggio ha deciso di scrivere a un giornale supermegafantastico di nome PSM, ovvero il vostro. Innanzitutto vorrei complimentarmi con voi per la riuscita della rivista. Infatti la lettura di questa occupa il 50% della giornata e non di una sola giornata, ma un'intera settimana. Bando alle ciance, avrei delle domande da porvi:

1. Pubblicherete una guida per *Alundra*? (Quella del numero 5 non mi basta)

2. Sono un appassionato di GDR; potreste elencarmene alcuni dei migliori?

3. Esistono dei codici o trucchi per *Bust A Groove*?

4. Uscirà mai un nuovo gioco di *Dragon Ball*?

Dalle domande passiamo ai consigli:
1. Nel sito di PSM perché non aggiungete una chat?

2. Non sarebbe una cattiva idea inserire portachiavi, penne, matite o altro nelle riviste.

3. Perché non aggiungete uno spazio dove i lettori possano lasciare messaggi per far nuove amicizie?
Spero che terrete presente la mia lettera con tutti i miei consigli.
Ciao da DODO
(gdileo@ba.dada.it)
P.S. Continuate così FORZAA RAGAZZI
P.P.S. Per chiunque volesse contattarmi via e-mail lo faccia, lo/la aspetto con ansia.

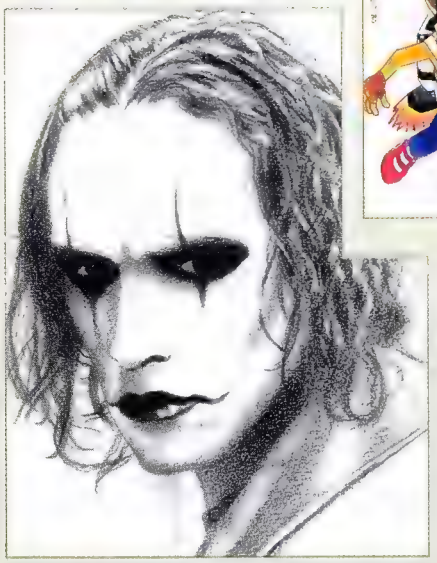
► **LUCA: Grazie mille dei complimenti e dei consigli. La Chat la troverai prestissimo sul sito, mentre è**

Fan Art

Benvenuti nella nostra sezione Fan Art! Chissà che non sia un primo trampolino di lancio per nuovi grafici di videogiochi! Se volete vedere un vostro disegno pubblicato su queste pagine, tutto quello che dovete fare è spedirci una copia del vostro capolavoro! (Accettiamo anche gli originali, ma non possiamo rispedirveli). L'indirizzo è sempre lo stesso: **PSM c/o Play Press Publishing – Viale delle Milizie 34 – 00192 Roma.** Coloro che disegnano col computer possono mandarci le immagini all'indirizzo e-mail: playpres@uni.net, ricordandosi di scrivere "Fan Art" nella riga del subject. Questo mese i disegnatori che saranno pubblicati in questo spazio (ossia quelli che riteniamo i più bravi) riceveranno in regalo il mitico gioco *Actua Soccer*.

I premi sono offerti dalla CiDiVerte
Via Campo dei Fiori, 61
21013 Gallarate (Varese)

◀ **Il mitico Crash torna alla grande in una nuova avventura disegnata da Danilo Santomieri.**



▲ **Il gioco era una vera delusione, ma il bellissimo disegno di Enzo Bunetto di Gela, fa finalmente onore al mitico Corvo!**

▶ **C'è una sola cosa che possiamo dire riguardo il disegno inviatoci da Sir Doriano Carlini... WOW! Doriano, inviaci un altro disegno e includi il tuo indirizzo o non possiamo spedirti il premio.**

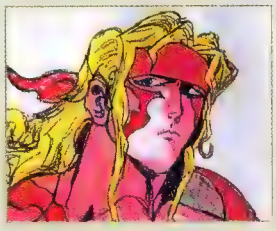
◀ **Mirko Gianalla ci manda questo bel disegno dedicato al Dio del Tuono, il grande Raiden!**

▼ **Massimo Dimauro deve aver intuito che in redazione ci sono molti fan della serie di *Street Fighter*. Ora aspettiamo un disegno dedicato a Chun Li.**

▲ **Naska Chijoue ci ha inviato una Lara molto manga.**

◀ **Un grande ringraziamento a Jon Seng per il suo Crash!**

◀ **Ed ecco che torna Goku, nell'immancabile disegno di *Dragon Ball*. Bravo Daniele Di Franco!**



▶ **Silvia Sbordoni ci ha veramente stupito con i suoi disegni. Speriamo che ce ne mandi presto qualcun altro ispirato al mondo dei videogiochi.**

molto difficile riuscire a includere portachiavi o altri regali simili nella rivista (chissà però che in futuro non ci sia modo di farvi qualche sorpresa). Anche l'idea dello spazio messaggi ci è piaciuta molto. Stai sicuro che se dovessimo aumentare ancora il numero di pagine, metteremo nuovamente uno spazio incontri, come facevamo sui primi PSM.

Ora passiamo alle risposte:

1. La guida di *Alundra* è piuttosto lunga e complicata. Per questo attualmente non abbiamo modo di pubblicarla (dovremmo dividerla in 4 parti). Non è detta però l'ultima parola...

2. Se conosci l'Inglese non puoi farti sfuggire *Xenogears*. Anche *Brave Fencer Musashi* è molto divertente, soprattutto se ti è piaciuto un GDR d'azione come *Alundra*. Se invece cerchi qualcosa in Italiano, allora non farti sfuggire *Wild Arms*. Anche se il gioco è uscito più di un anno fa in America, rimane comunque un titolo molto divertente.

3. Purtroppo non ci sono codici in *Bust A Groove*, ma in Spaccacodici di questo mese puoi trovare la spiegazione di come sbloccare i quattro personaggi segreti.

4. Attualmente non ci sono notizie su un altro gioco dedicato alla mitica serie di *Dragon Ball*... peccato!

Fantastica redazione di PSM, vi seguo da qualche numero e ho trovato che siete la migliore rivista sul mercato, ma ho notato che le vostre recensioni a volte lasciano un po' a desiderare.

1. *Spyro the Dragon* l'avete recensito nel numero di dicembre mentre si trovava sugli scaffali da quasi 2 MESI! Siccome avete dato anche un buon voto non capisco questo ritardo.

2. *Hearth of Darkness*: non ho potuto vedere la vostra recensione ma ha avuto un voto alto (4 1/2) mentre il gioco ha diverse pecche; i nemici vengono fuori a orde e se sbagli un colpo ti devi sorbire di nuovo degli schermi già fatti (tipo all'inizio del gioco o quando ritrovi il fucile); i comandi non rispondono sempre perfettamente e la longevità lascia molto a desiderare. Io l'ho finito nella modalità Normale in 2 ore meno 30 min. di filmati e, considerando che ho dovuto pagare 105.000 lire per un gioco che dovrò riporre in cassetto, la recensione non è stata molto attendibile: il voto più equilibrato sarebbe stato un 3 o al massimo un 3 e 1/2, non tanto per il gioco in se stesso, ma per il fatto che anche aumentando il livello di difficoltà, il gioco rimane identico tranne che per il numero di nemici. In ogni caso vi rimango fedelissimo perché credo davvero che siate un'ottima rivista e continuerò sempre a seguirvi. Dato che ci sono, vorrei chiedervi un paio di cosette:

In *Tombi* non sono riuscito a risolvere un paio di eventi:

psm hot-line
CAMBIA NUMERO

TUTTO QUELLO CHE VOLETE SAPERE SUL MONDO PLAYSTATION LO TROVATE ALLO

06-3720878

ALZA LA CORNETTA E CHIAMACI A MANETTA!

PSM Hot-Line vi aspetta come sempre tutti i mercoledì dalle 14 alle 18. Sarete in linea diretta con la redazione!

Il servizio è gratuito, quindi non pagherete nulla oltre al normale costo della telefonata.

PSM - Noi vi vogliamo bene! Oh yeah!

1. "Non smette di piangere". Cosa devo fare per far smettere di piangere la persona nel villaggio di Bacco?

2. Nel villaggio degli gnomi una "gnoma" ha nascosto qualcosa. Ma cosa?

3. Nel villaggio nascosto cosa devo dare a quella persona da mangiare?

4. Non riesco a trovare Yan! Dove si trova? Oltre nella Foresta della fontana, nel monte della fenice, e nel villaggio degli esordi?

5. Cosa bolle nella pentola che si trova dopo il villaggio degli esordi?
Vi ringrazio in anticipo di tutto.
Mauro di Modena

► **CARLO:** Hai ragione Mauro, alcune recensioni escono a volte con un po' di ritardo. Questo succede perché qui a PSM abbiamo una regola inviolabile: non valutiamo mai un gioco finché non abbiamo la versione definitiva. Come abbiamo detto già molte volte, potremo fare delle recensioni basandoci sulle copie incomplete che ci mandano i produttori di giochi, ma questo non ci permetterebbe di darvi un'analisi completa del titolo. Per questa ragione, preferiamo uscire un mese dopo, ma dirvi tutta la verità. Per quel che riguarda *Hearth of Darkness*, il voto è alto soprattutto per il grande impatto grafico e l'ottima giocabilità. Nell'articolo c'era però scritto chiaramente che l'avventura era un po' troppo corta e che i giocatori più bravi l'avrebbero finito in pochissimo tempo.
In ogni caso stiamo valutando alcune modifiche alla sezione delle recensioni, quindi aspettatevi novità nei prossimi numeri.
E ora passiamo alle risposte:
1. Portagli il fungo guaritore che ricevi quando apri l'AP BOX posizionato sullo sfondo della Foresta dei Funghi.
2. Si riferisce alle prime tre sfere di cristallo che trovi all'inizio del gioco.
3. Basta dargli uno dei cestini del pranzo che trovi sparsi per il gioco.
4. Vicino alla gabbia delle Farfalle a Foglia (si trova a Piazza della Carità) – Dentro la porta sorridente di Monte della Fenice – Sul lato destro della casa stregata, nella stanza col muro fatto di paglia (brucialo col potere del fuoco) – a sinistra dell'albero gigante nella Giungla Masakari e, infine, al Villaggio Nascosto.
Comunque in uno dei prossimi numero troverai una soluzione completa a questo divertentissimo gioco.
5. Ecco come fare per scoprirlo: usa il secchio nello schermo con le pedane rotanti e raccogli tre gocce. Versa l'acqua sul fuoco è il gioco è fatto.

Carissima redazione di PSM sono un vostro assiduo lettore, vi scrivo per farvi alcune domande che mi affliggono, spero che voi luminari del pianeta Play Station possiate rispondermi. Passiamo alle domande:

1. Uscirà mai *Resident Evil 3* per PlayStation?

2. Nel numero di dicembre come mai avete pubblicato la guida del gioco *Thrill Kill*, dato che non uscirà mai ???

3. Quando uscirà *Silent Hil*, è vero che sarà molto più terrificante di *Resident Evil 2*?

4. Nell'Ultima Sfida del numero di gennaio, avete lanciato la sfida a chi prendeva lo stealth e la bandana in *Metal Gear*. Io e il mio amico Giovanni Vulo avevamo mandato circa due mesi fa la nostra foto che ci ritraeva nella schermata finale di *Metal Gear* con lo stealth e la bandana, abbiamo forse vinto!
Avrei esaurito le domande, ah!! Quasi dimenticavo: nella guida su *Metal Gear* pubblicata nel numero di gennaio, riguardo all'armeria voi avete scritto che ci sono 6 stanze, invece io vi dico che le stanze sono 8: le altre due, sono uscendo dall'ascensore, una nella parte destra e una nella parte sinistra. Se voi guardate attentamente i due muri noterete che sono più scuri, piazzate due cariche di C-4 e il gioco è fatto, ecco, come per magia, comparire due stanze piene di armi.
Mistretta Massimo

LA DOMANDA DEL MESE

In questo nuovo spazio cerchiamo di dare una risposta unica a una domanda che molti di voi ci hanno posto.
La domanda di questo mese è:
Quali sono i giochi per PlayStation ispirati al mitico *Gundam*?

I fan del mitico Mobile Suite bianco sono numerosi anche in Italia. Anche noi della redazione siamo dei grandissimi appassionati di questa favolosa saga fantascientifica. Riuscire a tenere il conto dei giochi dedicati a *Gundam* non è un'impresa facile. Eccovi intanto una lista dei più famosi:

Giochi completamente dedicati a Gundam:
Gundam 0079: The War For Earth
Gundam Perfect One Year War
Gundam: The Battle Master
Gundam: The Battle Master 2
Gundam Version 2.0
Z-Gundam
Char's Couterattack

Strategici
Shin Super Robot Taisen
Shin Super Robot Taisen Special Disk

Strategici con Robot in versione SD (Super Deformata)
SD Gundam G Century
SD Gundam G Generation
SD Gundam Over Galaxian

Giochi in cui è possibile selezionare anche Gundam
Real Robot Final Attack
Super Robot Shooting

Nel caso conosciate altri titoli con Gundam come protagonista, fatecelo sapere per aggiornare questa lista.

XPLORER

PER SONY-PLAYSTATION™

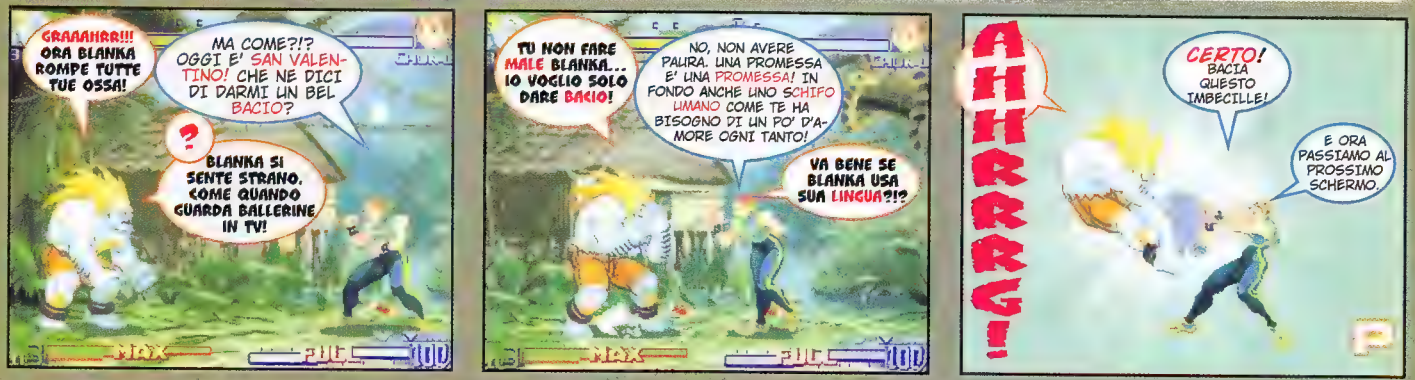
RAGGIUNGERE IL LIMITE...
ORA DIPENDE DA TE!

NEWEL DISTRIBUZIONE computers e videogames

Via U.La Malfa,134 (ex Via Po)20032 Cormano (MI)
Tel (02) 61.555.360-Fax (02) 61.555.361
e-mail: commerciale@newel.it

smart bomb

"BACIAMI SCEMO!"



► **LUCA:** Ehi, ma così ci hai rovinato la sorpresa!!! Non avevamo parlato delle due stanze segrete di *Metal Gear* apposta per dargli spazio nella rubrica Spaccacodici e invece ora tu riveli la verità a tutti?!? Beh, la sai una cosa... hai fatto bene! In questo modo solo chi legge la posta potrà sapere di queste due stanze. Grazie Massimo! (Quando voi lettori ci mandate questi trucchi noi ci esaltiamo sempre).
Passiamo ora alle risposte:
1. Certo! Basta avere un po' di pazienza. Come avrai letto su questo numero, il terzo capitolo di *Resident Evil* darà inizio a una nuova serie di avventure. Il gioco che chiude le trame dei due primi giochi sembra che uscirà solo per Dreamcast. Questo è un vero peccato!
2. Attualmente la pubblicazione del gioco è stata sospesa. Quando noi abbiamo pubblicato quella guida, *Thrill Kill* stava tranquillamente per essere distribuito nei negozi di tutto il mondo. Comunque non perdete le speranze perché sembra che in Europa verrà distribuito molto presto.
3. Mentre scrivo questa risposta, non ho ancora potuto mettere le mani sulla versione definitiva, ma per quello che ho visto finora devo ammettere che promette molti infarti.
4. Controlla in fondo a questo numero!

Carissima redazione di PSM,
sono un vostro cyberfan sfegatato, mi chiamo Filippo, ho 14 anni e vi compro da sempre. Vi scrivo solo ora perché ho appena visitato il vostro fantastico sito e ho concluso, dopo una breve occhiata, che è bello come il corrispettivo su carta.
A questo posso fare solo una critica: i codici per Xploder non funzionano quasi mai!!
Quelli di *Gran Turismo* per avere più soldi e quelli di *X-Men vs. Street Fighter* fanno solo piantare la mia amata PlayStation (assassini), ma, dato che ho comprato la mia preziosa card in Germania, forse sono io quello che fa qualcosa di sbagliato. Potete voi, dall'alto della vostra enorme esperienza aiutarmi?
Io accendo l'Xploder, inserisco il codice, lo attivo e poi schiaccio due volte START. In *Gran Turismo* si pianta alla schermata principale, e con gli X-Men, dopo un po' che combatto (mentre il codice dell'energia infinita non funziona), si blocca e devo schiacciare il tasto RESET. Please HELP ME!!
Poi:
1. Come mai non riesco a trovare lo specialone sui codici da nessuna parte, si può comprare come arretrato?
2. Datemi notizie sul gioco di *Witchblade*: sto impazzendo per saperne di più (speriamo che non sia una schifezza come *Spawn: the Eternal*)
3. In *Tenchu* non riesco a sbloccare l'armatura sexy di Ayame: è giusto il codice su PSM N°11 (uh, uuuh)?
...Bene, dopo questo terzo grado, desideravo ringraziarvi e salutarvi tutti e:
STOP ALLA PIRATERIA DEI GIOCHI PER PLAYSTATION !!!! CHI COMPRA GIOCHI MASTERIZZATI NON E' UN PSMANIACO!!
P.S. Tagliate e stratagliate, fate ciò che volete della mia lettera e del mio nome, ma pubblicatemi per favore!!
Filippo Ghisolfi, Torino

► **CARLO:** Wow, grazie per i complimenti che hai fatto al sito di PSM! Hai fatto la felicità di Francesca e Andrea che ci lavorano costantemente per renderlo sempre più aggiornato. Chiunque ha un collegamento a Internet può essere informato giornalmente sulle novità PlayStation grazie al sito www.psmitalia.com. E ora che è finito il piccolo spazio pubblicitario, passiamo alle tue risposte.
La Xploder è una scheda un po' particolare che funziona in modo leggermente diverso rispetto alle GameShark e alle Action Replay. Dal prossimo numero dedicheremo una pagina speciale ai codici di questa nuova periferica sempre più diffusa anche in Italia. Quindi non perdere d'occhio le pagine di PSM.
Per quello che riguarda i codici che abbiamo già pubblicato, fai attenzione alla versione. Vicino al titolo del gioco indichiamo tra parentesi se il codice è adatto alla versione americana del gioco (quando vedi scritto USA), o a quella europea (quando vedi scritto PAL). In futuro stiamo pensando di dedicare uno spazio anche ai codici delle versioni giapponesi.
1- Il bibbione dei codici è uscito alla fine di gennaio. Se non lo hai trovato nelle edicole, potrai presto richiederlo come arretrato di PSM.
2- Attualmente il progetto *Witchblade* è coperto da Top Secret. Appena avremo qualche notizia, pubblicheremo un'anteprima che ti farà saltare dalla gioia.
3- Quel codice è stato modificato nella versione finale del gioco. Stiamo lavorando duro per scoprire se esiste ancora o se è stato cancellato!

ITALIA USA ONLINE (Italia) MASCOTTE
www.psmitalia.com
INCREDIBILE!
Novità sulla POCKETSTATION
Che fine ha fatta la PLAYSTATION 1.5?
Le prime immagini dei giochi PS 2
Indiscrezioni bollenti su GRAN TURISMO 2
Tutto su MORTAL KOMBAT 5
E molto altro ancora!!

SE VUOI EVITARE SORPRESE...

...VIENI ALLA JOKER VIDEOGAMES!!!

consul TECNOGRAF-varese

JOKER VIDEOGAMES

Da Noi troverai

Tutti i giochi più belli per Playstation, Nintendo 64, Saturn, PC.

Le ultime novità anche d'importazione a prezzi da ..Pazzi!!

Una vasta scelta di giochi usati a prezzi stracciati.

Una sala prove dove puoi vedere i giochi prima di acquistarli.

La possibilità di noleggio.

Il ritiro dei tuoi giochi usati.

Se tutto questo non ti basta consegna questo tagliando alla cassa avrai un'irripetibile sconto di 10.000 Lire

vale 10.000 Lire

SARONNO (VA) VIA DIAZ 20 (ZONA STAZIONE) TEL.02-9606575 FAX 02-9601353

GALLARATE (VA) VIA CADOLINI 6 (CENTRO STORICO) TEL.0331-701517

Non Collezionare

Per ricevere gli arretrati inviateci la richiesta nella pagina a fianco specificando il numero che desiderate ricevere, il numero di copie e la fotocopia del versamento effettuato sul Conto Corrente Postale n. 99353005 intestato a PLAY PRESS PUBLISHING - Viale delle Milizie n. 34, 00192 Roma.
Per calcolare il versamento aggiungete al costo di copertina (L. 7.900) le spese di spedizione pari a L. 5.000 fino a 3 albi, L. 10.000 per sei, L. 15.000 per più di sei albi.
Spedite tutto a PLAY PRESS PUBLISHING - Viale delle Milizie n. 34, 00192 Roma.

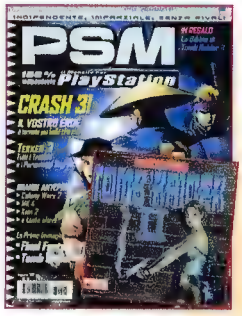
NON DIMENTICATE DI SEGNARE IL VOSTRO NUMERO DI CAP! POTRESTE AVERE RITARDI NELLA CONSEGNA DELLE RIVISTE!!

CONTENUTI N. 1
STRATEGIE: Final Fantasy VII, Armored Core, Star Wars, Crash Bandicot 2, Steel Reign
TIP SLEEVES: Colony Wars, Cool Boarders 2

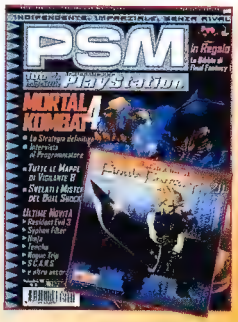
CONTENUTI N. 2
STRATEGIE: Resident Evil 2, Dead or Frontier, Duke Nuken: A Time to Kill

CONTENUTI N. 3
STRATEGIE: Resident Evil 2, Bushido Blade, Diablo, Castlevania
TIP SLEEVES: Castlevania, Bushido Blade

CONTENUTI N. 4
STRATEGIE: Need for Speed III, Gran Turismo, Tekken 3, Final Fantasy Tactics
PLUS: Bibbia dei Codici (1.500 codici per oltre 130 giochi)

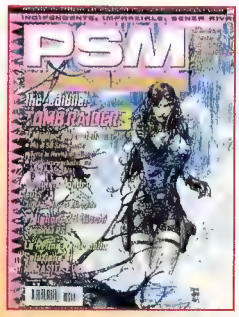


CONTENUTI N. 5
STRATEGIE: Gran Turismo, Need for Speed 3, Tekken 3, Powerboat Racing, Alundra
PLUS: La Bibbia di Tomb Raider 2 (Volume allegato)



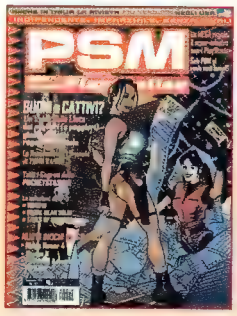
CONTENUTI N. 6
STRATEGIE: Vigilante 8, Mortal Kombat 4
PLUS: La Bibbia di Final Fantasy VII (volume allegato)

CONTENUTI N. 7
STRATEGIE: Clock Tower, Final Fantasy Tactics, Broken Sword, Einhander, Felony
PLUS: La Bibbia di Resident Evil 2 (volume allegato)



CONTENUTI N. 8
STRATEGIE: Heart of Darkness, NFL Xtreme, Parasite Eve
PLUS: Adesivi per memory card e il doppio poster di Lara Croft

CONTENUTI N. 9
STRATEGIE: Thrill Kill, Breath of Fire III, Parasite Eve (Parte 2)
PLUS: L'Adesivo di Thrill Kill e il doppio poster di RE2



CONTENUTI N. 9
STRATEGIE: Metal Gear, Tenchu, Tales of Destiny
PLUS: L'Adesivo Copri Console

CONTENUTI N. 11
STRATEGIE: Brave Fencer Musashi, Metal Gear, Test Drive 5, Tales of Destiny, Resident Evil Director's Cut
ANTEPRIME: Asteroids, C3 Racing, Jeff Gordon XS Racing, Monkey Hero, Nectaris: Military Madness, Shadow Madness, Shogun Assassin, Shao Lin, Silent Hill, Silhouette Mirage, Street Fighter Alpha 3, Suikoden II, Tiger Woods '99: PGA Tour Golf, Uprising X
RECENSIONI: Abe's Exoddus, Activision Classics, Apocalypse, Backstreet Billiards, Brave Fencer Musashi, Darkstalker 3, Dragonseeds, Kensei: Sacred Fist, Libero Grande, Mr. Domino, NHL FaceOff '99, Pool Hustler, Street Fighter Collection 2, Streak, X Games Pro Boarder, Xenogears
PLUS: L'Adesivo Copri Console di Tomb Raider III e il Doppio Poster di MK4

PSM
100% indipendente Il Manuale per PlayStation

ABBONATI!

SI'! Desidero sottoscrivere l'abbonamento annuale alla rivista **PSM Italia**.
Riceverò 12 numeri al prezzo speciale di **L.76.000** invece di **L.94.800!**

Solo ai primi 7 tra Voi!

i Primi 7 lettori che si abboneranno questo mese riceveranno in regalo il videogioco *AKUJI THE HEARTLESS*

I giochi *Akuji the Heartless* sono offerti dalla HALIFAX SpA Milano
www.halifax.it

HALIFAX

sconto 20%

100% INDIPENDENTE
IMPARZIALE
SENZA RIVALI !

Allegare in busta chiusa con la fotocopia del C.C. Postale N.99353005 intestato a **SERVIZIO ARRETRATI PLAY PRESS PUBLISHING** Viale delle Milizie, 34 - 00192 ROMA

Nome.....Cognome .....
Indirizzo .....N.....
Località .....Cap.....Prov.....

☐ ABBONAMENTI

Sì desidero abbonarmi a PSM Italia a partire dal numero 13
e per 12 numeri al prezzo speciale di L. 76.000

☐ ARRETRATI

PSM N.	Numero di Copie	Prezzo

Spese Postali _____
Totale _____

MARKETPLACE

Il posto giusto dove comprare, vendere o scambiare giochi, periferiche e qualsiasi altra cosa del mondo playstation

Avete vecchi titoli che non usate più e sono sommersi dalla polvere? O forse siete vittime di un regalo toppato da un volenteroso parente lontano? O forse andate in giro per negozi dicendo: "Mi hanno regalato questo, ma lo avevo già. Conoscete qualcuno disposto a prendere il gioco indietro?".
Bene, ecco il posto per voi dove fare un buon affare!

Se volete mandare gratuitamente un annuncio a PSM. dovete solo scrivere il vostro nome, indirizzo e/o E-mail; diteci se cercate, vendete o scambiate, più una breve descrizione di ciò che offrite o state disperatamente cercando. Non dimenticate di mettere "market place" come oggetto dell'E-mail. **PSM** non si assume nessuna responsabilità sulla qualità del materiale proposto.

Vendo
per PSX il gioco TOMB RAIDER II in buone condizioni a lire 40.000
tel. 0586/966196 ore pasti (chiedere di **Luca**) o posta elettronica: bhidi@tin.it Annuncio sempre valido.

Vendo
i seguenti giochi per PlayStation Pal: Destruction Derby 2 L. 25.000. Final Fantasy VII L. 35.000. Zero Divide L. 20.000. Fifa 97 L. 30.000. O in blocco unico L. 100.000. Telefonare allo 0332669051 e chiedere di **Claudio** (dalle 19.00 alle 21.00) oppure scrivete a: oshri@tin.it

Vendo
tantissimi titoli per PlayStation; inviare un E-Mail per avere la
lista completa a **Christian** c/o chris@rapallo.newnetworks.it

Vendo
possibilmente in blocco: Battle Arena Toshinden (platinum), Destruction Derby 2, Duke Nukem, Grand Theft Auto, International Superstar Soccer Pro, Porsche Challenge, Toca Touring Car Championship, Total NBA 97
Annuncio valido solo per Bologna.
In blocco 200.000, sfusi prezzo da concordare.
filovero@hotmail.com

L'AFFARE DEL MESE

Vendo
per PSX Rayman, Gran Turismo, Pitfall 3d, o scambio con i 3 capitoli di Resident Evil. Per Sega Mega Drive tutto L. 30.000: Evander Holyfield's Boxing, Double Dragon 3, Global Gladiators, Madden 97, Winter Olimpics, Rolo to the Rescue, Gynoug, Chuck Rock, Super Skidmarks. Telefono 045/907319 chiedere di **Luigi** o scrivere a Clalujoe@hotmail.com

Vendo - Compro - Scambio
giochi per NEO GEO CD e Cartucce solo se in buone condizioni e completi di manuale.
Vendo
per Neo Geo CD: Aero Fighter 2, Art of Fighting 2, Baseball Star 2, Fatal Fury Special, Raguy, King of Fighter 94 a £ 10.000 cad. più spese di spedizione.
Telefonare al 0360/288478 e chiedere di **Giuseppe**.

Vendo
Sony PlayStation universali con garanzia ed assistenza spedizione in tutta Italia.
Ivan 0338/8006820. E-Mail: psxworld@free-mail.it

Vendo
Playstation Universale+Dual Shock +Nightmare Creatures a £ 150.000
Inoltre vendo pistola Predator a £ 30.000.
Chiamare ore serali e chiedere di **Stefano** TEL. 0143/67690.

ANNUNCIO VALIDO SOLO PER LE PROVINCE DI GENOVA E ALESSANDRIA.

Vendo
giochi Playstation (tutti PAL): Tekken 3, Gran Turismo, MDK
e Battle Arena Toshinden oppure scambio con Resident Evil 2, Final Fantasy 7 e Tenchu
TEL 011/2734940 ore pasti serali chiedere di **Filippo**.

SPEDITE IL TUTTO AL SEGUENTE INDIRIZZO:
PSM c/o PLAY PRESS PUBLISHING
Viale delle Milizie, 34
00192 Roma
I navigatori Internet possono usare il nostro indirizzo di posta elettronica:
PLAYPRES@UNI.NET

benkyō!
tutto su manga e animazione giapponese

IL GIAPPONE A PORTATA DI MANO!

NEL CD ROM ALLEGATO:
FILMATI
COLONNE SONORE
INTERVISTE
REPORTAGE
E TANTO ALTRO ANCORA!

In arrivo il prossimo mese sul n. 13 di PSM 100% Ufficiale PlayStation

RESET

Un Altro Resident Evil?

Abbiamo finalmente potuto provare a lungo una versione demo di *Silent Hill* della Konami e pensiamo che sia superiore alle attese. Logicamente non si può fare a meno di confrontare questo gioco horror col famosissimo titolo della Capcom. Quindi il prossimo mese cercheremo di rispondere a questa domanda: "Com'è rispetto a *Resident Evil*?". Se il gioco è buono come pensiamo, non osate perdere il nostro servizio!

La PlayStation sul computer

Tutte le ultime novità sugli emulatori PlayStation per i computer.

Vi sveliamo quello che nessuno ha il coraggio di dirvi: come far girare i giochi per la PSX sui PC e sui computer Macintosh.

E (tutti assieme, ora) come sempre non dimenticate:

Gli ULTIMI titoli per PlayStation
I codici più NUOVI per PlayStation
I giochi di PUNTA per la PlayStation
Un IMBATTIBILE servizio dal Giappone
Le recensioni più ONESTE che potete trovare
Interviste ESCLUSIVE
Le strategie più APPROFONDITE
E una sezione di LETTERE dannatamente lunga!

IN PIÙ, daremo un'occhiata a molti giochi del nuovo anno

- Syphon Filter
- Pac-Man 3D
- Suikoden II
- Xena: Warrior Princess
- NCAA Final Four
- The Diabolical Adventures of Tobu

E tanti ALTRI!!

Speciale Strategie Classiche

Per venire incontro a una quantità spropositata di richieste amplieremo questa nostra nuova sezione con le strategie di: Tombi, Last Report e Versailles.

INCREDIBILI PREMI PER I VINCITORI DI VOI!

L'ULTIMA SFIDA!

Siete ingordi? Non vi bastava vedere riprodotti i vostri record con i nomi in calce? Ci avete voluto sfidare. Qualcuno di voi ci ha scritto chiedendo dei premi per chi risulta vincitore delle 3 sfide. Presto fatto. Vedete riprodotto qui a lato il volante V3 Racing Wheel PSX che è stato vinto dai PSManiaci che hanno raccolto e superato le sfide lanciate nei numeri precedenti. Per testimoniare la vostra supremazia e svettare su orde di amici invidiosi, fotografate lo schermo che testimonia la vostra impresa e spediteci il tutto al seguente indirizzo: PSM c/o Play Press Publishing – Viale delle Milizie 34 – 00192 Roma. Ci spiace, ma non rispediremo indietro alcun materiale da voi inviatoci!

I volanti V3 Racing Wheel PSX sono prodotti da *Interact* e distribuiti in Italia da Recoton Italia tel. 02/2367595 e 02/236705, fax 02/2367605

fate sentire forte il vostro grido di vittoria!!!

Sfida n. 1: Abe's Exodus

Salvare tutti i Mudokan

L'ultima avventura di Abe è molto divertente! Se volete, potrete arrivare alla fine senza salvare neanche un Mudokan. I veri campioni, però, non hanno pace finché non avranno salvato tutti e 300 i compagni nascosti nel gioco. Se riuscite a portare a termine questa difficilissima missione, allora registrate la vostra ricompensa (la riconoscerete quando la vedrete) su una foto o su una videocassetta, e speditecela. Aspettiamo con ansia di vedere chi sarà così in gamba da riuscirci.

Sfida n. 2: Crash: Warped

Arrivare al 105%

Finire *Crash Bandicoot: Warped* non è assolutamente difficile. Ma solo chi sarà in grado di trovare tutte le Gemme e le Reliquie potrà arrivare all'ambito 105%. Questo significa che dovrete anche scovare i due livelli segreti. Dopo aver raggiunto questo difficile traguardo, scattate una foto o registrate il punteggio su videocassetta e speditecela. Fate in fretta perché ci sono moltissimi fan agguerriti di Crash!

Sfida n. 3: Pro Boarder

Ottenere il miglior punteggio sull'Half Pipe

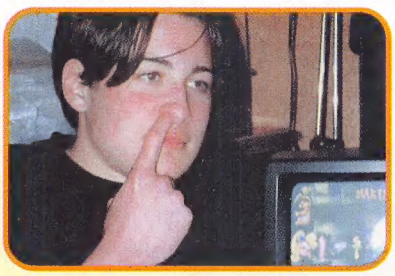
X Games Pro Boarder è uno dei migliori giochi sullo snowboard in giro e l'half pipe è uno degli eventi più emozionanti. La nostra sfida è quella di ottenere il miglior punteggio possibile con l'half pipe e la tavola che preferite. Spediteci una foto o una videocassetta del vostro miglior punteggio. Noi confronteremo tutti i risultati e proclameremo il campione assoluto nell'arte dello snowboard.

Oh, no... Siamo già alla fine del numero! Beh, prima di congedarci, ecco qualche foto divertente:

▲ Finalmente Vieri ha avuto l'occasione di ringraziare Luca Carta per avergli insegnato a giocare a calcio... su *FIFA 99* si intende!!!

▲ Rispetto, sportività e gusto del gioco sono parole che a PSM non conosciamo. Quando si gioca, ogni mezzo è permesso per vincere.

▲ Massimiliano Martignani è stato il più veloce nella sfida a *Worped*.



▲ Giancluaudio Mannocci non è stato il più veloce, ma la sua foto ci ha fatto ridere.

▲ Occhio iniettato di sangue, espressione vacua e sudorazione a mille. Questo è lo stato pietoso in cui si riduce la redazione di PSM ogni volta che va in sala giochi.

▲ Giorgio ha finalmente deciso di darsi all'ippica. Peccato che solo dopo il primo giro sulla giostra si è sentito male.

▲ Nella foto: Marco, Fabrizio e Mirko della scuola palermitana dei videogames "Ultimo baluardo". Tempo nel Time Attack di *Tekken* 3: 55" e 36.

TAI-FU™

Wrath of the Tiger

DREAMWORKS INTERACTIVE™

AZIONI DI COMBATTIMENTO KUNG-FU

BATTAGLIE TRA ANIMALI LEGGENDARI

20 LIVELLI INTENSI

dal 4 al 7 marzo

CARTOON MUS

Fiera di Milano

ACTIVISION®

PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

HALIFAX

www.halifax.it

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

VIENI A PROVARLO AL PALAVOBIS NEL TENDONE HALIFAX

PRIMA DELLE PARTITE DI PALLACANESTRO

BASKET MILANO

Metal Gear Solid is an original game developed by Konami Computer Entertainment Japan. Konami Co., Ltd. reserves all copyrights, trademarks and other industrial property rights with respect to this game. © 1999 Konami Co., Ltd. All Rights Reserved.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR® SOLID

STRAORDINARIO

LA GUIDA STRATEGICA UFFICIALE
COMPLETAMENTE IN ITALIANO

"IL MIGLIOR GIOCO MAI CREATO" – 10/10
UFFICIALE PLAYSTATION MAGAZINE

SOLO COLUI CHE NON SI FA VEDERE... SOPRAVVIVE !

KONAMI

PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

dal 4 al 7 marzo

CARTOOMICS
Fiera di Milano

HALIFAX
www.halifax.it

VIENI A PROVARLO AL PALAVOBIS NEL TENDONE HALIFAX
PRIMA DELLE PARTITE DI PALLACANESTRO

BASK MILA